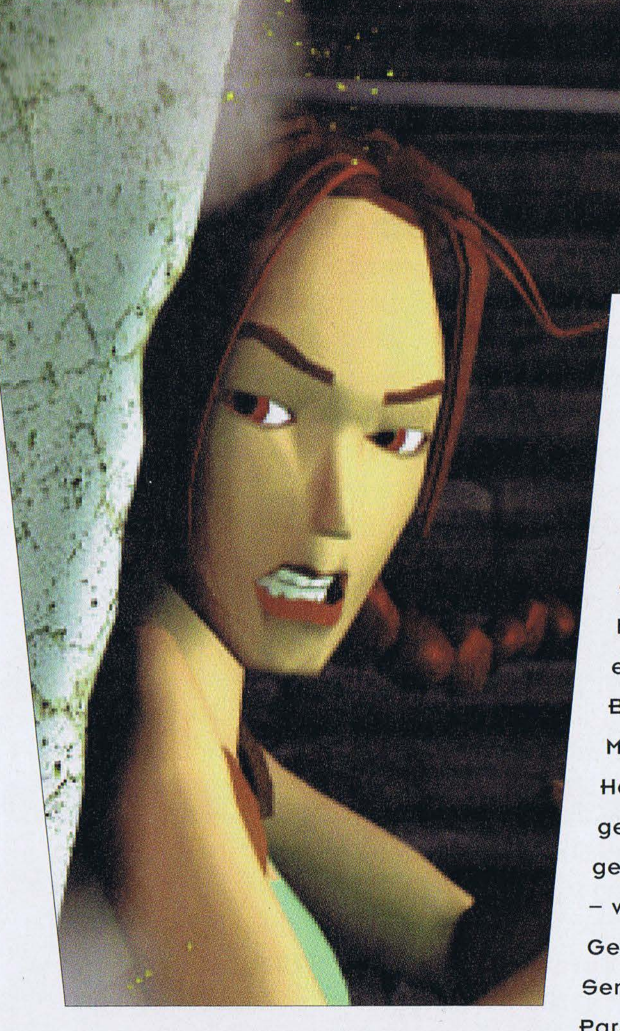

1/99
CYBERMEDIA
DIE BESTEN SPIELE DES JAHRES
S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lit 8300 / Pts 675,-
fmk 27,- / hfl 7,50 / lfr 140,- / dkr 30,- / Lire 8400
DM 5,90
MAN!AC
PLAYSTATION • NINTENDO 64 • SEGA
2 RIESEN POSTER
DAS ENDE DER VIELFALT
Import-Stop
Wie reagiert Dein Händler?
XXL TEST-REKORDE
88% Tomb Raider 3
85% WipeOut 64
87% Crash Bandicoot 3
85% NBA Jam 99
95% Zelda: Ocarina of Time
INTERPLAYS GALLEON
Dreamcast setzt die Segel
Das neue Spiel der Lara-Erfinder
KONAMI GEGEN RESIDENT EVIL
Silent Hill
Das neue Gesicht des Schreckens
4 398044 105901 01



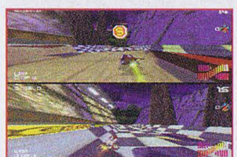
ALLEIN MIT LARA

Zur Feier ihres dreijährigen Geburtstags hat die "Tomb Raider"-Schönheit eine Menge Glück: Den Erfolg ihres neusten Abenteuers (Test ab Seite 46) will ihr im Weihnachtsmonat kein anderer Hersteller streitig machen. Wenn Ihr durch unseren Testteil blättert, findet Ihr mit "Crash Bandicoot 3" nur ein einziges Playstation-Spiel, das es mit der Eidos-Braut aufnehmen kann. Wo sind die Highlights und Mega-Neuheiten von Konami, Psygnosis & Co? Haben andere Spielehelden Angst, sich mit dem gutgebauten 3D-Idol im gleichen Monat zu zeigen? Oder geht der Playstation langsam die Entwicklerpuste aus – von einigen Japan-Projekten abgesehen ("Metal Gear Solid", "Ridge Racer 4") , finden wir kaum eine Sensation auf den Release-Listen für Anfang '99. Paradox, daß es im N64-Lager ganz anders aussieht: Zwar stehen jedem 64-Bit-Spieler in Deutschland schätzungsweise fünf Playstation-Anhänger gegenüber, zwar gilt Nintendo seit geraumer Zeit als großer Verlierer im Konsolenzweikampf, doch neue Software fließt in Strömen. MAN!AC-Neuling Thomas hält "NBA Jam 99" für das beste Videospiel-Basketball aller Zeiten – laut Acclaim wird auf die Sony-Umsetzung erstmals verzichtet! "Wipeout 64" wiederum ist eine verspätete, aber saubere Konvertierung – im Gegensatz zum Playstation-Original tummeln sich nun sogar zwei oder vier Spieler gleichzeitig auf dem Bildschirm. Außerdem gibt´s N64-exklusiv das langerwartete neue "Zelda": In Japan (wo das N64 keinen Spieler mehr sonderlich interessiert) erreichte das Nintendo-Epos die höchste Wertung des weltweit führenden Videospielmagazins "Famicom Tsushin" – viermal 10 von 10 Punkten! Ob MAN!AC sich diesem Lob nach dreitägigem Nonstop-Test in Großostheim anschließt, erfahrt Ihr ab Seite 86.

Frohe Weihnachten und ein gutes neues Jahr 1999!









Mit dem langerwarteten Zelda (Bild oben) und pfeilschnellen Rennspielen attackiert Nintendo zum Jahreswechsel die Playstation-Marktherrschaft: Top Gear Overdrive ist ein packendes Asphalt- und Offroad-Gebolze mit Vierspieler-Modus und RAM-Pak-Unterstützung – exklusiv fürs N64. Auch die brandneue Modul-Umsetzung von Wipeout setzt auf Splitscreen-Action; ein Element, das im Playstation-Original noch fehlte. Als schnellstes Konsolenrennspiel weit und breit gilt jedoch F-Zero X: Die Umsetzung von Japan-NTSC auf das deutsche PAL-Format hat Nintendo prächtig hinbekommen.



MAN!AC

NEWS

6 Playstation-Schocker für Horror-Fans: "Silent Hill" kombiniert Echtzeit-Grafik mit Grusel-Elementen.

14 Die "Tomb Raider"-Erfinder erobern das Dreamcast: Erste Infos zu "Galleons".

FEATURES

IMPORT-TESTS















TIPS & TRICKS

16 Codemasters läßt den Prinzen tanzen: Mit "Prince Naseem Boxing" schlagt Ihr Euch zur Weltspitze des Boxsports durch.

RUBRIKEN

PRESENTS

PAL-TESTS


77 Actua Golf 3


98 Actua Soccer 3


90 Asteroids


52 Blaze & Blade



74 Crash Bandicoot 3


91 Buggy


94 C3 Racing


98 Chopper Attack

97 Dodgem Arena


100 F-Zero X


84 FIFA '99


78 Glover


91 Hugo


83 Lemmings


50 NBA Jam '99


93 NFL Quarterback Club '99


82 Psybadek

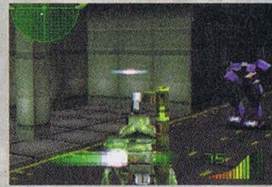

95 R-Types


73 Rogue Trip



46 Tomb Raider 3


95 San Francisco Rush


99 Shadowgunner


72 Small Soldiers


96 Starshot



86 Zelda 64: Ocarina of Time


54 Top Gear Overdrive


92 V-Rally Edition '99

81 WCW/NWO Revenge


80 Wipeout 64



SILENT HILL

DIE STADT DES

Ihr dachtet, "Resident Evil" sei das unheimlichste Playstation-Spiel? Weit gefehlt: In Konamis Stadt der Toten zieht das Grauen in Echtzeit um die Blöcke!



Ihr wißt nicht, wie Ihr in diese Stadt gekommen seid, und was hier geschehen ist. Doch dieser Ort jagt selbst Euch Angst ein: Keine Menschenseele läßt sich auf den Straßen blicken, die Gegend scheint völlig verwaist. Per Analogsteuerung tappt Ihr in der "Tomb Raider"-Ansicht durch die 3D-Umgebung, doch selbst auf der Hauptstraße ist kein Auto zu sehen – Ihr könnt Euch keinen Reim auf dieses Szenario machen. Endlich entdeckt Ihr Fußspuren: Ihr betretet einen Hinterhof und seid geschockt. An den Mauern läuft Blut herab, die Tropfen bilden im Schnee eine rote Pfütze. Panik erfaßt Euch – doch trotzdem pirscht Ihr Euch vorsichtig voran. Die Zeichen des Unheils häufen sich: Ein zerbrochener Rollstuhl liegt im Keller. Noch weiter unten erkennt Ihr einen Gekreuzigten an einem verrosteten Gitter – dann verliert Ihr das Bewußtsein, und das Grauen nimmt seinen Lauf.

"Silent Hill" von Konami spielt gekonnt mit klassischen Horrormotiven, um Euch das Fürchten zu lehren. Der größte Unterschied zum Horror-Benchmark "Resident Evil" liegt in der Technik: Ihr steuert Eure Polygonfigur nicht vor statischen Renderkunstwerken, sondern aktiv durch scrollende Polygon-Häuser. Doch es gibt auch Analogien zum Klassiker: Ihr organisiert Euer Hab und Gut in einem Inventar-Bildschirm, in dem Ihr Waffen nachladet und Euch per Medi-Kit heilt. Der Gesundheitszustand wird farblich angezeigt: Blinkt Euer Konterfei rot auf, herrscht Lebensgefahr.

Eine unglaubliche Katastrophe hat das Leben in "Silent Hill" ausgelöscht: Werdet Ihr die Stadt je wieder verlassen?

Im Keller eines Gebäudes macht Ihr Bekanntschaft mit dem blankem Horror: Verweste Leichen hängen an den Wänden...

Bewußtlos geschlagen, hilft Euch eine Polizistin auf die Beine. Als erstes übergibt sie Euch eine Pistole (rechts), dann verliert Ihr sie aus den Augen: Wird sie Verstärkung in das isolierte Städtchen bringen?



HILL GRAUENS

Der versteinerten Hand ätzt Ihr ein Goldmedaillon aus den Fingern – der Fluchtweg auf die andere Seite der Schule ist frei...

Mit einer Taschenlampe wagt Ihr Euch in die zombieverseuchte Schule – blutige Notizen geben Hinweise.

Hinter jeder Ecke lauert der Tod: Dramatische Kamerafahrten erhöhen die Spannung.

Doch begeben wir uns wieder nach "Silent Hill": Ihr erwacht in einem Cafe, wo Euch Polizistin Cybil auf die Beine hilft und zur Selbstverteidigung eine Pistole überreicht. Als sie aufgrund Eurer Erzählungen beunruhigt ist und Hilfe holen will, seid Ihr allein. Eines ist Euch klar: Hier findet Ihr keine Ruhe vor den unheimlichen Mächten da draußen. Schnell schnappt Ihr Euch die Ortskarte, eine Taschenlampe, Patronen und ein Radio.

Als Ihr in der Midwich-Schule ankommt, bietet sich Euch ein Bild des Grauens. Mit Euer Taschenlampe in der Hand tappt Ihr durch die Gänge und erleuchtet schemenhaft die Szenerie: Blutflecken an der Wand, verwüstete Klassenzimmer und riesige Kakerlaken, die bei Berührung klaffende Wunden hinterlassen. Im Hof scheint ein Fluchtweg aus der Schule zu existieren, doch das Tor ist verschlossen, und nur ein Goldmedaillon hilft Euch an dieser Stelle weiter. Doch die Horror-Schraube wird ab jetzt gnadenlos angezogen: Bei der Suche nach dem entscheidenden Hinweis stechen mumifizierte Zombies nach Euch, ein Medaillon müßt Ihr mit Säure aus einer einzeln herumliegenden Hand freiätzen. Die Zombies werden mit jeder Minute aggressiver – mit Eurer Waffe gelingt es Euch kaum mehr, die Brut auf Distanz zu halten. Als Ihr per Keller-Fluchtweg in den anderen Teil des Schulgebäudes vordringt, wird die Situation nur noch rätselhafter: Statt Klassenräumen findet Ihr nur Teufelszeichen, verrostete Gitterkomplexe und blutverschmierte Metallstreben. Hat hier ein Experiment stattgefunden, oder seid Ihr in einer Paralleldimension gelandet? Das Rätsel von "Silent Hill" hat gerade erst begonnen, und Ihr wißt nicht, ob Ihr es überleben werdet... *cb*

Medi-Kits und Munitionsnachschub: Die Inventarverwaltung ist simpel.

Ihr nehmt alles mit, was Euch als Waffe dienen könnte: Bei Munitionsmangel stecht Ihr hiermit zu!

ORIENTIERUNG IM GRAUEN

Um Euch in der verwüsteten Kleinstadt zu orientieren, blickt auf die Ortskarte (links): Hier sind alle Gebäude eingezeichnet, die Euch im Verlauf des Gruselschockers das Fürchten lehren. Seid Ihr innerhalb einer Villa, findet Ihr Euch per Spezialkarte zurecht. Steht Ihr an einer verriegelten Tür, wird diese Stelle auf der Karte automatisch mit Filzstift als unpassierbar markiert. Geöffnete Räume hingegen kennzeichnet Euer Alter Ego eigenständig mit einem beidseitigen Pfeil: So erkennt Ihr schneller, welche Zimmer und Gänge schon zugänglich sind. Beweglich ist die Karte leider nicht, dafür zoomt Ihr per Knopfdruck auf interessante Bereiche – quasi eine eingebaute Lupe. Eure Position ist mit einem grünen Pfeil markiert, Eure Blickrichtung ist also stets klar erkennbar.

TITEL	Silent Hill
HERSTELLER	Konami
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	April

Unheimliches Echtzeit-"Resident Evil" mit Kampf- und Rätseleinlagen: Atmosphäre wie im Italo-Kino!



Im Aktionsmenü gebt Ihr das Kommando, wie sich Eure Truppe in einer Kampfsituation verhalten soll.

Beziehungskiste: Wer sich mit wem vereinen oder trennen soll, legt Ihr im Gruppenmenü fest.

IM KREUZFEUER

Echtzeit in der Endzeit: Für Playstation-Strategen mit Nachschubproblemen hält Infogrames mit "KKND Krossfire" neue Munition bereit.

Über eine Menüleiste gebt Ihr Bauaufträge. Die erforderliche Energie erhaltet Ihr durch Öl-Förderung.

Simple Aufgabenstellung: In den humorvollen Mission-Briefings heißt es meistens: "Alle töten!"



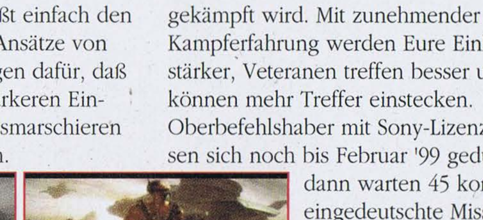
Echtzeit-Strategiespiele sind auf dem PC seit Jahren der Hit, doch Playstation-Entwickler reagieren zögerlich. Nur ganz wenige Genrevertreter wie "Warcraft", "Z" und die "Command & Conquer"-Serie wurden konvertiert. Auch "Krossfire"-Vorgänger "KKND" erschien nur für Windows-Rechner. Erst mit der Umsetzung des zweiten Teils schickt der australische Entwickler Melbourne House auch Playstation-Generäle ins Gefecht.

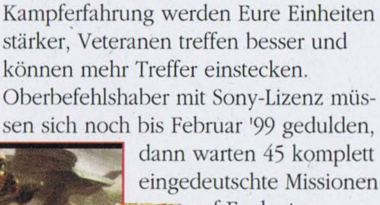
Ihr wählt aus drei verfeindeten Gruppen, die auch 100 Jahre nach einem Atomkrieg nichts aus den Fehlern ihrer Vorfahren gelernt haben. "Krossfire" steuert Ihr nur mit Joypad, die Sony-Maus erkennt das Spiel nicht. Gruppen bildet Ihr deshalb nicht wie üblich per "Lassowurf", sondern über ein Menü: Ihr versammelt Artillerie bzw. Infanterie, fügt Einheiten bestehenden Gruppen hinzu oder halbiert diese. Auch für Kämpfe stehen mehrere Optionen bereit: Ihr attackiert zuerst die stärkste gegnerische Einheit, konzentriert Euch auf Gebäude oder beschießt einfach den nächstgelegenen Gegner. Ansätze von Künstlicher Intelligenz sorgen dafür, daß bei Angriffen immer die stärkeren Einheiten einer Gruppe vorausmarschieren und entsprechend punkten.



Im Zweispieler-Modus tretet Ihr entweder gemeinsam gegen den Computer an oder bekämpft Euch gegenseitig.

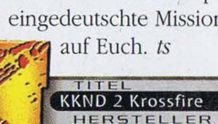
Da Ihr erst mit dem Bau einer Radaranlage eine Übersichtskarte bekommt, ist die Rumble-Funktion ganz nützlich: Bei gegnerischen Angriffen außerhalb Eures Sichtfeldes vibriert Euer Dual-Shock-Controller. Durch Stereo-Sound hört Ihr außerdem, in welcher Richtung gekämpft wird. Mit zunehmender Kampferfahrung werden Eure Einheiten stärker, Veteranen treffen besser und können mehr Treffer einstecken. Oberbefehlshaber mit Sony-Lizenz müssen sich noch bis Februar '99 gedulden, dann warten 45 komplett eingedeutschte Missionen auf Euch. *ts*







Das minutenlange, filmreife Intro spart nicht mit pyrotechnischen Effekten und exzessiver Gewaltdarstellung.



TITEL: KKND 2 Krossfire
HERSTELLER: Infogrames
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: Februar

Intelligente Echtzeit-Strategie mit drei Rassen und 45 Missionen. Zwei Spieler dürfen auf geteiltem Bildschirm ran!

DIE KONTRAHENTEN

Hintergrund



Mutanten
Gruppe menschlichen Ursprungs, die nach dem Atomkrieg an der Oberfläche blieb. Die tägliche Dosis Radioaktivität führte zu starken Mutationen. Aus Furcht vor einer erneuten "Heimsuchung der Götter" wollen sie verhindern, daß sich die "Überlebenden" auf der Erdoberfläche breitmachen...



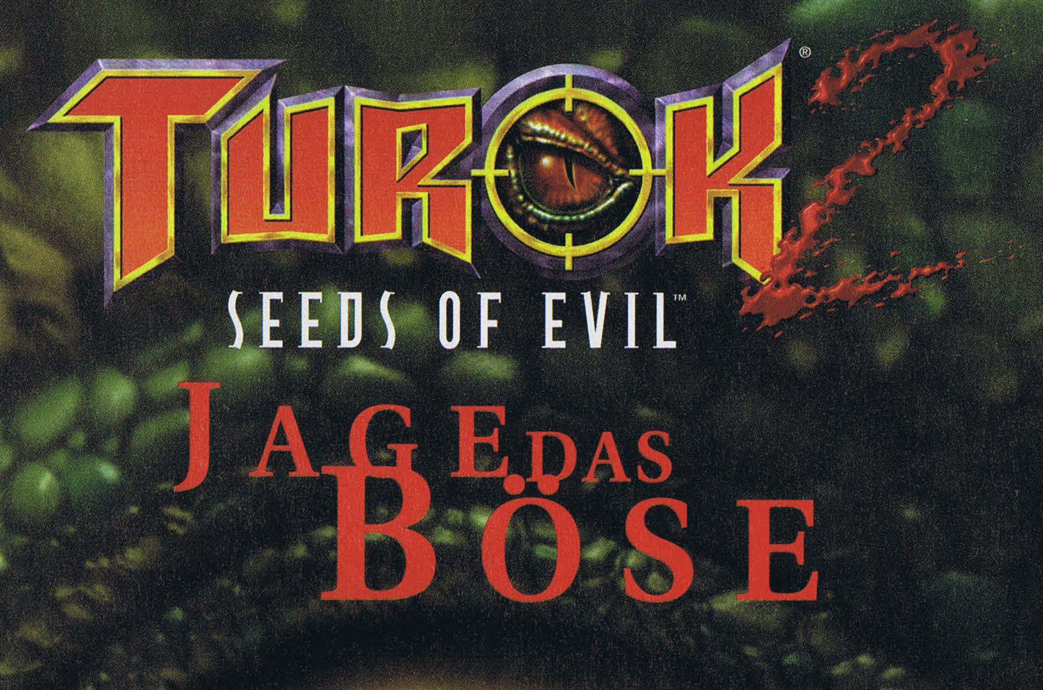
Überlebende
Menschliche Wesen, die während des Atomkriegs desertierten und sich 40 Jahre lang im Untergrund versteckt hielten. Haben nun ihre Angst überwunden und wollen die Erdoberfläche im Namen der "wahren Menschen" zurückerobern. Und ihre neue Waffen ausprobieren...



Serie 9
Roboterserie, die während des Krieges niedere Arbeiten verrichten mußte. Die intelligentesten gruppierten sich zur "Serie 9", vernichteten ihre schwachen Artgenossen und wollen 80 Jahre nach der letzten Zuckerrübenernte den Menschen zeigen, daß Rache süß ist...

Einheiten

	Mutanten	Überlebende	Serie 9
GEBÄUDE:	Bestiengehege, Riesenschwein, Zelte	Forschungslabor, Laser-Turm, Sonnenkollektor	Mikroboterfabrik, Makroboterfabrik, Rechenzentrum
FAHRZEUGE:	Raketenkrabbe, Tankameise, Wolfsbestie	Hover-Buggy, Raketenorgel, mobiler Bohrturm	Radiator, Tankeroid, Spähroboter
TRUPPEN:	Pyromane, Randalierer, Bogenschütze	Flammenwerfer, Kamikaze, Grenadier	Systech, Sporenwerfer, Michaelangelo
LUFTWAFFE:	Wespenbomber	Wilbur-Bomber, Orville-Jäger	KI-Angriffsjäger



Das Grauen kehrt zurück! Du bist TUROK - unsere letzte Chance! TUROK 2: SEEDS OF EVIL revolutioniert die Spielewelt mit über 20 durchschlagenden Waffen, 6 gigantischen Welten und Monster, daß dir das Blut gefriert.



NEXT LEVEL



VIDEO GAMES classic





10 von 10 95% 94% 92% 90% Note 1



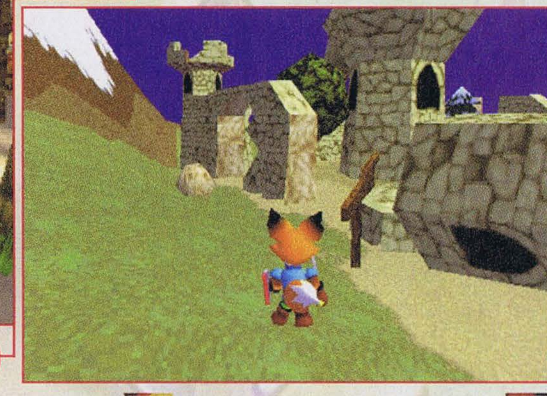




HOCHSPANNUNG ERLEBEN

Acclaim





Außerhalb des königlichen Schlosses erwarten Euch schräge Cartoon-Welten und kuriose Gesprächspartner.

Ausgefuchst!

Rollenspiel mit massig Action: Der heldenhafte Fuchs "Kingsley" verläßt die ausgetretenen Pfade traditioneller Fantasy-Spiele und schwingt seine Axt in einer 3D-Welt der Zauberwesen.

Magisches Tierparadies: Im Teleporter reist Ihr von der Karottenburg zu anderen, exotischen Orten.

Ein Fuchs als gewitzter Held, Bären, Wölfe und Schafe als mittelalterliche Protagonisten – an diesem (durch Goethes "Reineke Fuchs" unsterblichen) Gedanken versucht sich das englische Software-Haus Psygnosis. Als "Bad Custard" haben wir Euch das Projekt in MAN!AC 12/97 bereits vorgestellt, doch seitdem wurde das Team von Psygnosis durch ehemalige "Croc"-Mitarbeiter verstärkt und das Spielprinzip etwas umgekrempelt. Statt einen schlappohrigen Hasenhelden führt Ihr jetzt den Fuchs "Kingsley" durchs 3D-Paradies. Die erste voll spielbare Version des renovierten Action-Rollenspiels erreichte uns in diesen Tagen.

TITEL	Kingsley
HERSTELLER	Psygnosis
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	März

Hüpfen, kämpfen, rätseln mit einem Fuchs in der Heldenrolle: Buntes 360°-Rollenspiel für alle Altersklassen.





Die Gespräche der "Kingsley"-Helden werden momentan ins Deutsche übersetzt (links). Rechts stöbert der Fuchs in der Schloßbücherei, darunter nähert er sich dem Haus des Riesen.

Rollenspiel oder Action-Tumult? So genau will sich Psygnosis nicht festlegen: "Kingsley" orientiert sich grafisch und spielerisch an 3D-Hüpfereien à la "Mario 64", konfrontiert Euch aber mit Aufträgen, die eher an eine klassische Folge der "Final Fantasy"-Serie erinnern. Um in der Tierwelt magische Artefakte zu bergen und Bösewichte zu züchtigen, schwingt Ihr das Schwert, hüpft über schwebende Plattformen, verschiebt Hindernisse und Kisten. Im Schloß beginnt Euer Abenteuer; wie in vielen anderen Fantasy-Spielen erhaltet Ihr Eure ersten Aufträge direkt vom König. Danach lernt Ihr das Teleportsystem kennen, das Orte wie die "Karottenburg" oder "Gustavs Gruft" miteinander verbindet: Schlüpft durch den Teleportkrater, und schon werdet Ihr viele Meilen weiter zum Zielort versetzt. Dort leben Freunde und Informanten, aber auch furchterregende Monster, deren Unterschlupf Ihr über fallengespickte Passagen erreicht.
Am Schluß des Spiels erwartet Euch ein komischer Feind: "Bad Custard", der ursprüngliche Titelheld des Spiels. *wi*

TRAININGSKURS FÜR EINSTEIGER

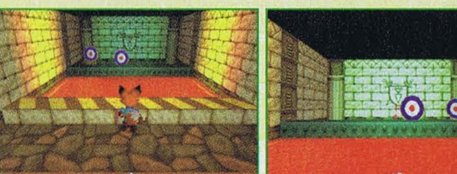
ANFÄNGER WILLKOMMEN!



Gutes Timing hilft beim Sprung: Auf Euren Abenteuern müßt Ihr rollende Fässer und schwebende Plattformen erhüpfen.

Wie "Holy Magic Century" für das N64 ist auch die Welt von "Kingsley" für Spieler aller Altersgruppen geöffnet. Damit auch Anfänger den Umgang mit dem vollbelegten Joypad lernen, werdet Ihr vor dem ersten Auswärtseinsatz durch die Übungsräume des königlichen Schlosses gescheucht. Habt Ihr einen fallengespickten Gang durchhüpft, fordert Euch der Lehrer zum Duell mit Dolch, Schwert und Axt heraus – eine Taste dient zum Angriff, mit der anderen hebt Ihr das schützende Schild. Witzig ist die Armbrustlektion: Ihr betretet Räume, die Ihr erst dann verlassen dürft, wenn Ihr aus der Distanz bewegliche Ziele durchlöchert habt. Ihr versucht ganz nahe an die Zielscheiben heranzutreten? Pech gehabt: Ein eisernes Gitter senkt sich; erst wenn Ihr zurücktretet, liegen die begehrten Zielscheiben wieder frei.

Übung für den Ernstfall: Der Waffenmeister des Königs zeigt Euch die wichtigsten Angriffs- und Verteidigungsmanöver.





Um punktgenau zu treffen, drückt Ihr den rechten Taster: Durch die Augen Eures Helden bewegt Ihr ein Fadenkreuz.


THONANGEBEND!

METAL GEAR SOLID

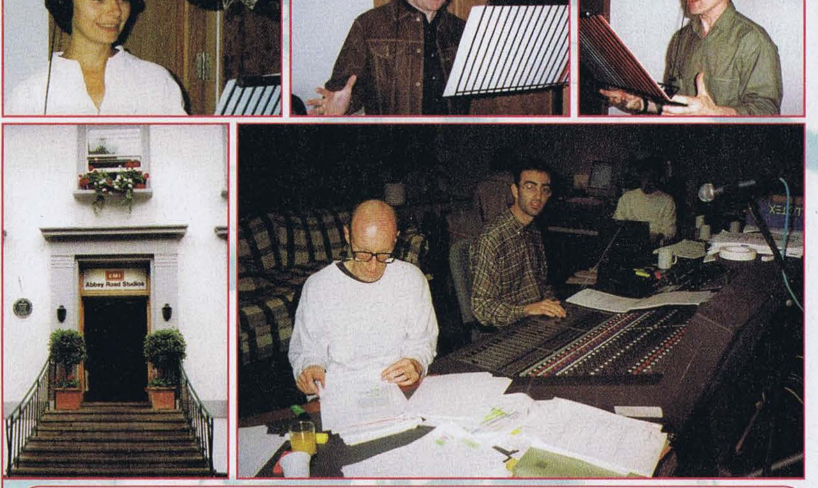
STARKE SPRÜCHE FÜR SNAKE

Lohnt sich das Warten auf Metal Gear Solid? Im Herbst lief in der traditionsreichen Abbey Road die bislang aufwendigste Konami-Übersetzung an. MAN!AC berichtet aus dem Synchronisationslabor.


Gut und Böse: Stephan Grothgar leiht Held Solid Snake (links) die Stimme, Michael Hülsmann (rechts) schreit sich als böser Liquid Snake den Ärger aus dem Leib.

Mit der deutschen Version des Japan-Blockbusters "Metal Gear Solid" wollte Konami alles richtig machen – und verscherzte es sich schon im Vorfeld mit Fachhändlern, Hardcore-Spielern und langjährigen Fans. Doch Konamis Paranoia vor dem flächendeckenden Import japanischer und amerikanischer "Metal Gear Solid"-CDs hat einen konkreten, kaufmännischen Grund: Die Übersetzung eines dramaturgisch derart umfangreichen Action-Adventures kostet Zeit und Geld – beides rentiert sich nur, wenn die Spieler die synchronisierte Fassung kaufen und nicht schon davor zum Import greifen. So wird Konami Deutschland nicht müde, auf die Vorteile der PAL-Fassung hinzuweisen: Das Japan-Original war spielbar (trotz anderslautender Aussagen einiger Medien), aber im Bezug auf die ausgetüftelte Story unverständlich. Mit der zwei Monate später ausgelieferten US-Fassung kommen wiederum all jene Spieler klar, die Filme und Bücher am liebsten in Englisch verputzen – für die breite Masse enthielt auch diese Fassung noch eine Menge schwerverständliche Dialoge. Eine text- und sprachlich komplett eingedeutschte Fassung war unumgänglich.

700 vollbedruckte Seiten übergab Konami Deutschland dem sechsköpfigen Übersetzer-Team, ein mächtiges Script mit über 100.000 Worten. Erst als die Texter nach mehreren Wochen die deutschen Dialoge lieferten, konnte Konami die zweite, noch aufwendigere Lokalisationsphase beginnen. Die Tonaufnahmen wurden jedoch nicht in München oder Frankfurt abgewickelt, sondern in den "Abbey Road Studios" in London, bekannt für ungezählte Beatles- (in jüngere Zeit auch Oasis-) Aufnahmen. Am legendären Ort (die Studios sind bis heute ein Wallfahrtsort für die Beatles-Fangemeinde) wurde zwei Wochen lang das "Penthouse Studio" für Konami reserviert; eine Einrichtung, die mit ihrem 7.1-Kanal-Surround-Equipment vor allem für Kino- und DVD-Aufnahmen genutzt wird. 16 Sprecher standen allein, zu zweit oder zu dritt vor dem Mikro, um die 22 Handlungsträger ins Deutsche zu bringen. Auf markante Stimmen und hat Konami bewußt verzichtet, schließlich sollten Snake & Co. nicht klingen wie Magnum, Schwarzenegger oder Derrick. Neben Tonfall und auf die Spielsituation abgestimmte Emotion mußten Stephan Grothgar, Sebastian Michael und ihre Kollegen auch die Lippenbewegung ihrer digitalen Charaktere treffen – für die Profis aus TV und Werbung kein Problem. Nach zwei Wochen waren schließlich alle Texte recorded, der Job für die beiden Konami-Leiter Haruhiko Inaba und Hans-Joachim Amann aber noch nicht beendet. Denn die "Metal Gear Solid"-Akustik paßt sich im Spiel der jeweiligen Umgebung an, eine Stimme im Freien klingt anders als in einem hallenden Fabrikkomplex. Einen halben Monat verbrachte Konami noch in der Abbey Road, um dem Sound den letzten Schliff zu geben. Jetzt wartet Konami gespannt auf die Reaktion der deutschen Spieler – Ende Februar liegt das deutsche "Metal Gear Solid" im Laden. *wi*



Agentendrama in der Abbey Road: Britta Gartner spricht die Solid-Snake-Verbündete Meryl, Erich Redmann den Nerd Otacon, Pater Zander den Präsidenten Baker (oben v.l.n.r.)


Konzentriertes Trio: Um besonders dramatische Wortgefechte ins Deutsche zu übertragen, stehen die Sprecher auch gemeinsam vor dem Mikro.

TITEL	Metal Gear Solid
HERSTELLER	Konami
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Februar

Stimmgewaltig wie das Japan-Original? Ein internationales Synchro-Team hilft Snake auf den deutschen Markt.



Versteckte Arcade Games als Geschicklichkeitstraining

Special Moves und versteckte Combo Moves für jeden Charakter

2-Spieler-Modus

Zusätzlich versteckte Bonus-Level

Magische Power-ups mit spektakulären Special Effects

3 wählbare Charaktere

25 Level in fünf riesigen Welten

Komplett in 3D gerendertes Action Adventure

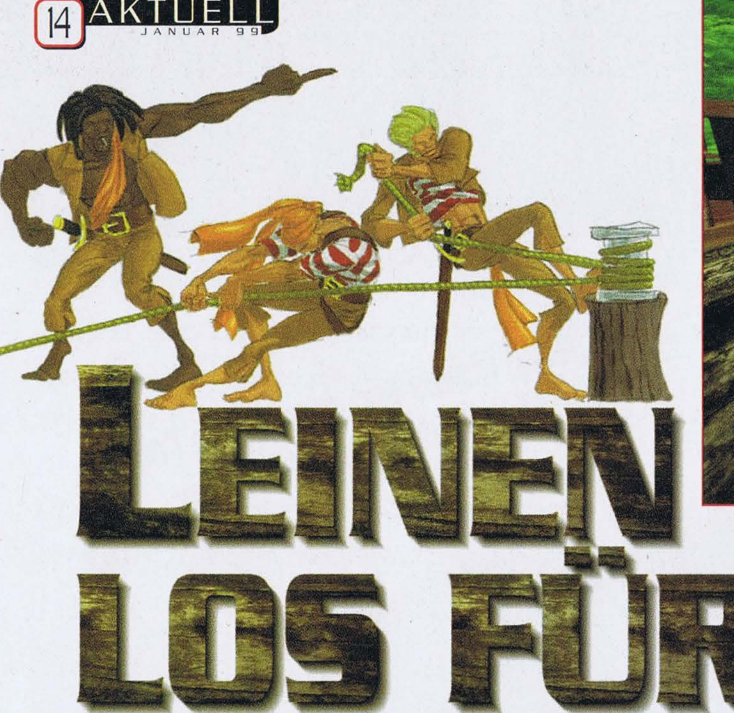
Heiss ersehnt!







ABC Software GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 7111



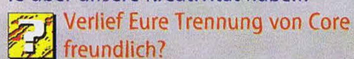
Probelauf: "Galleon" verspricht authentische Bewegungsabläufe und die bisher realistischste Darstellung von Wasser.

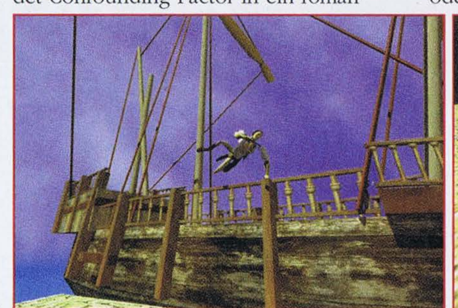
Leinen los für Rhama!

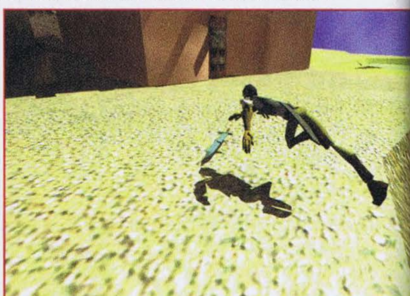
"Tomb Raider" zum Dritten, doch Laras Schöpfer haben Eidos längst verlassen. Ihr erstes eigenes Projekt hielten Toby Gard und Paul Douglas lange geheim. Für MAN!AC sprechen sie erstmalig über "Galleon", Segas Dreamcast und ihr Leben nach Lara.

Als 1996 "Tomb Raider" in die Läden kam, ahnte niemand, daß eine internationale Erfolgsgeschichte ihren Anfang nimmt. Die gutgebaute 3D-Heldin besucht uns in diesem Jahr bereits zum dritten Mal, doch Laras echte Schöpfer sind längst nicht mehr Entwickler dieser Serie. Bereits im Februar 1997 verließen Lead-Designer Toby Gard und Chefprogrammierer Paul Douglas ihren Arbeitgeber Core, um ein eigenes Softwarestudio zu gründen. Sechs Monate später lief Confounding Factor in Bristol auf vollen Touren: Das Action-Adventure "Galleon" erinnert nur aufgrund der gewählten "Third Person"-Perspektive an "Tomb Raider"; davon abgesehen besteht Toby Gard darauf, daß er mit dem neuen Projekt auch ein völlig neues Spielerlebnis schafft. Ausgefeilte Puzzle-, Reflex- und Kampfelemente bindet Confounding Factor in ein romantisch verklärtes Seefahrer-Adventure ein – mit klarem Schwerpunkt auf exotischer Handlung und starken Charakteren. Ihr spielt Rhama, Kapitän eines stolzen Dreimasters. Auf der Suche nach dem wahren Ursprung eines geheimnisvollen Schiffs reist Ihr von einem Inselparadies ins nächste. Wie "Sindbad" in dem gleichnamigen Hollywood-Schinken kreuzt Ihr die Klinge mit Skelett-Kriegern und Piraten, durchstöbert schaurige Wracks, begegnet aber auch friedlichen Charakteren, die Euch auf Eurer Fahrt begleiten oder mit Informationen herausrücken.

TITEL	Galleon
HERSTELLER	Interplay
SYSTEM	Dreamcast
BRD-RELEASE	Ende 1999


Rhama statt Lara: Mit neuem Held und neuer Technik bereiten die "Tomb Raider"-Erfinder ihr Dreamcast-Debüt vor.





Die meisten Texturen, mit denen die Wände und Strände von "Galleon" belegt sind, wurden noch nicht entwickelt. Das vermoderte Schiffsholz (links) wirkt trotzdem schon sehr realistisch.

"Dreamcast bietet Highend-PC-Power – zu einem ze

Wäre Euer Leben nicht leichter, wenn Ihr bei Core geblieben wärt? Über mangelnden Erfolg konntet Ihr Euch zu "Tomb Raider"-Zeiten nicht beschweren...

PAUL DOUGLAS: Klar hätten wir uns einfach zurücklehnen können, um den Erfolg zu genießen. Aber wir hatten neue Spielideen und diese konnten wir nur in einer Umgebung verwirklichen, in der wir direkte Kontrolle über unsere Kreativität haben!

Verlief Eure Trennung von Core freundlich?

PD: Sie weigerten sich ziemlich egoistisch, unser letztes Monatsgehalt und Urheberrechte zu zahlen – eine nette Scheidung war's also nicht...

War "Tomb Raider 2" in Euren Augen ein guter Nachfolger? Was hättet Ihr anders gemacht?

PD: Mir hat der Schneemobil-Level gefallen. Dafür war der erste Abschnitt, mit all seinen Fallen auch für erfahrene Spieler viel zu schwer. "Tomb Raider 2" hatte außerdem dumme Feinde ohne Persönlichkeit. Der Schwerpunkt wurde zu stark auf Kämpfe statt Puzzle-Elemente gelegt. Ich hab's aber durchgespielt – allzu schlecht kann's nicht gewesen sein! *(lacht)*

Und was sagt Ihr zu "Tomb Raider 3"?

PD: Ich hab es nur kurz auf E3 und ECTS gespielt – Core hat viel an Effekten gearbeitet, am Spielablauf aber nur wenig geändert. Ich freue mich trotzdem auf die fertige Version. Core befindet sich in einer Zwickmühle: Wenn sie etwas an "Tomb Raider" ändern, würde es vielleicht die Serie ganz zerstören. Wenn sie aber nichts Neues bringen, wird "Tomb Raider" bald uninteressant.

Um Euer neues Spiel "Galleon" rankt sich das Gerücht, es würde auch auf Segas Dreamcast erscheinen...

PD: Gute Nachricht: Wir machen eine Dreamcast-Version von "Galleon"! Daß wir momentan noch auf die neuesten Entwicklungskits und -Libraries warten, paßt ganz gut: Wir arbeiten sowieso noch an den Editoren, mit denen wir die Levels konstruieren. Im Augenblick besitzen wir zwei sogenannte "Set 4"-Entwicklungssysteme für das Dreamcast. Wir haben sie ausprobiert, warten jedoch auf die endgültigen Set-5-Kits. Außerdem besorgen wir uns ein japanisches Dreamcast, damit wir "Sonic Adventure" spielen und uns ein Bild von Hardware-Power und Ausnutzung machen können.

Wie lange wird die Dreamcast-Entwicklung dauern?

PD: Wir arbeiten am liebsten an allen Versionen gleichzeitig, um das Spiel später nicht von einer Plattform für die andere umsetzen zu müssen. Wir hoffen, daß "Galleon" zum westlichen Dreamcast-Start, also Ende 1999 erscheint.

Nützt Ihr Windows CE, um das Dreamcast-"Galleon" zu entwickeln?

PD: Wenn sich herausstellt, daß WinCE nur wenig RAM und Hardware-Power verschluckt, werden wir es verwenden – wir sparen Zeit und können uns auf neue Gameplay-Features konzentrieren.

Eine geheimnisvolle Schönheit darf in keinem Piraten-Abenteuer fehlen: Mehrmals begegnet "Galleon"-Held Rhama dem heißblütigen Rotschopf "Faith" (Skizze oben). Über Ihre genaue Rolle wollten Toby Gard und Paul Douglas aber noch nichts verraten.

Mit Rhama versprechen die Entwickler einen agilen Spielehelden, der rennt, springt, klettert und krault und sich an Lianen durchs Inseldickicht hangelt. Ebenfalls eingebaut wird ein neuartiges Schwertkampf-System. "Galleon" ist auch als grafischer Quantensprung konzipiert – keine Chance mehr für eine Playstation-Fassung: "Technisch unmöglich, denn die Anforderungen, die das Spiel an die Hardware stellt, sind erheblich komplizierter als bei Tomb Raider", kommentiert Paul Douglas seinen Bruch mit der jetzigen Konsolengeneration. Wie sein Ex-Arbeitgeber Core sympathisiert auch er mit Sega: "Vergeßt nicht, daß viele der besten Spiele aller Zeit von internen Sega-Teams stammen – von Sony läßt sich das nicht behaupten. Außerdem ist das Dreamcast eine ungemein Benutzer- und Entwickler-freundliche Hardware – die Playstation 2 existiert hingegen bislang nur als Gerücht!" MAN!AC wollte es genau wissen: Das exklusive Gespräch mit dem Confounding-Kopf führte Jörg Tittel. *jt/wi*



Das neue Team der "Tomb Raider"-Erfinder: Oben links Confounding-Gründer und Chefprogrammierer Paul Douglas, dahinter die Level-Architektin Sue Tilleray, daneben der System-Programmierer Andrew Howe. Die drei stehenden Herren rechts sind Pete Meyell (Animation), Chris Tector (Programmierer) und Matt Bell (Level-Architekt). Sitzend: KI-Spezialist Kevin Pateman und der zweite Confounding-Chef, Lara-Erfinder Toby Gard.

...hnfach geringerem Preis!"

Was haltet Ihr vom neuen Sega-Flagschiff?

PD: Dreamcast bietet die Leistungen eines Highend-PCs zu einem zehnfach geringeren Preis! Dazu kommen Analog-Controller, Modem und die ulkigen Memory-Card-Dinger...



Spielen die "ulkigen Dinger" auch für "Galleons" eine Rolle?

PD: Wir haben sie momentan nur zum Speichern vorgesehen. Hätten wir bereits vor einem Jahr die Technik des Dreamcast gekannt, hätten wir das VMS besser eingeplant. Aber sobald uns eine coole VMS-Idee für "Galleon" einfällt, wird´s eingebaut.

Wird Euer Spiel einen Multiplayer-Modus haben bzw. das Sega-Modem unterstützen?

PD: "Galleon" wird als Solo-Arcade-Adventure entworfen, Mehrspieler-Modi würden völlig neues Level- und Gameplay-Designs erfordern. Die 3D-Engine selbst ist hingegen auch für Multiplayer-Spiele konzipiert - in Zukunft werden wir mit Sicherheit Mehrspieler-Modi einbauen.

Ist mit dem Dreamcast die Playstation-Ära beendet?

PD: Spiele wie "Metal Gear Solid" beweisen, daß die Konsole noch viel zu bieten hat – für unsere Vorstellungen leistet die Hardware mittlerweile zu wenig.

Und die Playstation 2?

PD: ...existiert für uns noch nicht, denn wir haben noch keine soliden Informationen erhalten. Sony wird hart arbeiten müssen, um die neue Konsole so Entwickler-freundlich wie das Dreamcast zu machen!



Das Menüsystem erstrahlt in hochauflösender Grafik: Entweder trainiert Ihr einen Schützling bis zur WM-Reife (links), oder Ihr werdet selber zum gefeierten Helden (rechts).

Fäuste

Seid Ihr bereit für den Prinz mit der krachenden Rechten? Im Codemasters-Boxspektakel landet Ihr beim kleinsten Fehler rücklinks auf den Brettern!

Bewegungsstudien im Editor: Jede Trefferzone ist unterschiedlich animiert.

WORK in PROGRESS

Pompöse Einmärsche muskelbepackter Athleten, harte Faustduelle und spektakuläre Niederschläge: In Deutschland ist dieser Anblick aufgrund zweitklassiger Boxtalente selten geworden. Anders in England und den USA: Dort sind Männer wie Evander Holyfield und Roy Jones Jr. schwer im Geschäft, mit überzeugenden Fights begeistern diese Champs die Massen. Zu Unrecht weniger bekannt sind die unteren Gewichtsklassen: Abseits von Tyson & Co. sind Kämpfe im Feder- und Fliegengewicht oft nicht nur dynamischer, sondern auch sportlich interessanter. Meist gehen diese Fights über die volle Distanz, entscheidend ist die boxerische Gesamtverfassung und weniger die Fähigkeit, durch schwere Treffer vorzeitig den Sieg zu erzwingen. Ein Grund mehr für Codemasters, mit Prince Naseem Hamed einen Federgewichtler zum Paten für ein brandneues Boxspektakel zu küren. Bei "Prince Naseem Boxing" steigt Ihr im Duell mit anderen Boxern zum Champion auf. Neben dem Action-Klopper spricht Codemasters mit vielfältigen Spieloptionen auch die strategische Weitsicht und Euren Trainerinstinkt an. Der vereinfachte "Arcade"-Modus ist nur als Einführung in die Welt von Jab, Cross und Hook zu sehen: Hier verfügen die Boxer über genügend Ausdauer, größere Serien zu schlagen, und haben genug Eisen im Handschuh, um problemlos einen Knockout zu landen. Wer selbst hier noch KO geht, sucht das Gym von Naseem auf und wird per Original-Sprachsamples vom Meister trainiert: In den Kategorien Balance, Verteidigung, Bewegung, Schläge und Blocken werdet Ihr auf künftige Herausforderer vorbereitet. Im "World Champion Mode" geht's dann zur Sache. Hier ist jeder Boxer (wie "Slick" Daddy Ellis und Bruce "The Shadow" Chan) durch realistische Einstufungen in Fähigkeiten und Schlagrepertoire definiert. Wer kompromißlos nach vorne marschiert, kann spätestens

Der Prinz treibt seinem Gegner den Schweiß (rechts) auf die Stirn: Schnelligkeit ist im Federgewicht Trumpf.

Als Coach blickt Ihr zwar grimmig drein, habt aber nur das beste für Euren Schützling im Sinn.

Prince Naseem Hamed

Der "Showman" schlägt Flic-Flacs und sein Mundwerk ist ebenso flott wie seine Fäuste: Der gebürtige Jemeniter überzeugt sowohl als begabter Boxer wie auch als Entertainer. Der Federgewichts-Weltmeister des Verbandes WBO hat eine astreine Kampfbilanz von 31 Siegen ohne Unentschieden oder Niederlage. 28 seiner Kämpfe gewann er vorzeitig durch KO. Nach seiner grandiosen Karriere in England wagte der großspurige, aber nie arrogante "Naz" den Sprung in das "Big Business" der Boxwelt: Mit dem US-Kabelsender HBO wurde ein Exklusivvertrag abgeschlossen – HBO übertrug beide Naseem-Fights in den USA live. Während er im Dezember '97 in New York den Lokalmatador Kevin Kelly in der vierten Runde zu Boden schickte, tat er sich im Oktober '98 gegen Wayne McCullough ungleich schwerer: Dort sprang für den gläubigen Araber nur ein Punktsieg heraus, Naseem selber hatte dagegen einen frühzeitigen KO vorhergesagt. Für den März ist sein nächster Fight angesetzt – der Gegner steht noch nicht fest.

Naseems Trainer Brendon Ingle bei der Sparring-Analyse

Der Prinz im Wincobank-Gym in Sheffield, England.



Trainer-Alltag: Im "Regime"-Bildschirm (links) stellt Ihr (abhängig von den Fähigkeiten) den Tagesplan auf (links), anschließend kümmert Ihr Euch um die Terminfixierung der nächsten Fights (rechts).

hoch!

Ein seltener Anblick: Der Prinz liegt am Boden, sein Gegner tänzelt siegessicher in der Ringecke.

Enttäuscht Euren Trainer Brendon Ingle (rechts) nicht: Jeder Kampf kann Eure Karriere beenden...

Entwürfe für die Grafiker: Körper, Kopf und Haltung werden so vorab skizziert.

nach einigen Gegentreffern kaum mehr ausweichen, zunehmend langsamere Reaktionen erlauben dagegen dem Gegner, jeden Angriff früh zu kontern. Der Schlüssel zum Sieg liegt im Rhythmus – genau wie "Naz" es bei seinen spielerisch leicht aussehenden Siegen vorexerziert: Durch Beweglichkeit bringt Ihr den Gegner aus dem Konzept; schnelle, gezielte Schläge dagegen zehren an dessen Kräften. Die Kamera zeigt Eure Aktionen übersichtlich von der Seite; tänzelt Ihr um den Gegner, dreht sie sich ebenfalls mit. Schafft Ihr nach einer Serie von Wirkungstreffern einen Niederschlag, zoomt die Kamera in die Vogelperspektive, um das Auszählen zu illustrieren. Seid Ihr mehr an der Welt hinter dem Ring interessiert, nehmt Ihr im "Career"-Modus einen Boxer unter die Fittiche. Hier stehen 90 Cartoon-Sportler zur Wahl, die von Euch als Coach zu Weltruhm geführt werden. Selbst in der Rolle von Brandon Ingle (Trainer von Prince Naseem) wartet ein hartes Stück Arbeit auf Euch: Die Niete, die bei Euch aufkreuzt, hat null Chancen, auch nur eine Runde gegen einen gestandenen Boxer durchzuhalten. Also los: Durch gezielte Trainingseinheiten bringt Ihr die Physis auf Trab, Sparring verbessert die Taktik. Doch auch Ernährung und Zusprache müssen im Einklang stehen – sonst droht aus Kampfgeist Depression zu werden. Durch die Wahl passender Gegner baut Ihr Euren Schützling zu einem respektablen Rookie auf, der bald nach dem Titel greift. Alle "Main Events" finden übrigens in 16 originalgetreuen Ringen statt – vom schäbigen Gym bis zum legendären Madison Square Garden. *cb*

TITEL	Prince Naseem Boxing
HERSTELLER	Codemasters
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Frühjahr

Schnelle Schläge und vorsichtiges Abtasten: Codemasters bringt alle Facetten der Boxwelt auf Eure Playstation.

Impressionen aus packenden Playstation-Boxabenden: Jeder der 16 Original-Boxer hat eine Handvoll typische Spezialschläge, mit denen er auftrumpft: Natürlich ist Prince Naseem mit unvorhersehbaren Geraden und schnellen Beinen der beste Boxer im Feld.

Columbia kauft Rechte an "Final Fantasy: The Movie"

Die erfolgreiche Rollenspielserie wird mit großem Aufwand verfilmt – die weltweiten Rechte gingen an Sony.

Mehr als hundert Square-Mitarbeiter arbeiten seit letztem Jahr an der ersten Filmumsetzung der Konsolen-Rollenspielserie "Final Fantasy", jetzt hat Square auch einen Vertriebspartner für sein ehrgeiziges Projekt gefunden: Die Sony-Tochter Columbia Pictures wird den computergenerierten Fantasy-Film voraussichtlich im Jahr 2001 in Kinos rund um den Globus bringen. Lediglich in Asien vertreibt die japanische Firma Gaga-Humax den Fantasy-Streifen. Regie an "Final Fantasy: The Movie" führt Squares Chefkreativer Hironobu Sakaguchi, das Drehbuch liefert der Oscar-nominierte Amerikaner Al Reinert ("Apollo 13").



2001 im Kino: Die Rollenspiel-Serie "Final Fantasy". Hier ein Kampf aus "Final Fantasy 8" für die Playstation.

Spiele direkt am Kopf: Der Playstation-"Dynovisor"!

Das "Head Mounted Display" ist eine extravagante Art, Playstation-Spiele zu genießen – mit Stereo-Sound.

Das Plastik-Anbauteil wird mit Klettverschlüssen vor Euren Augen festgezurrt. Ein Adapter leitet Video- und Audiosignal per Cinch-Stecker an den Cyberhelm – der Spaß beginnt. Im Inneren des Gerätes sind zwei farbige, voneinander getrennte LCD-Bildschirme angebracht. Mit Drehreglern justiert Ihr Helligkeit und Kontrast des Bildes. Habt Ihr das Gerät und die Konsole eingeschaltet, blickt jedes Auge auf "seinen" Bildschirm, das empfangene Signal ist jedoch identisch.
Ein echter 3D-Effekt entsteht leider nur im Zusammenspiel mit wenigen Titeln (z.B. Takaras neues "Choro Combat") – wohl aber ein ungewohntes Bild mit einem eigenartigen optischen Reiz. Damit Eure Ohren nicht darben, sind im Gerät zwei kleine Lautsprecher eingebaut, die einen annehmbaren Stereo-Effekt erzeugen. Um die Grenzen des Helms zu erforschen, testete MAN!AC eine Reihe von Renn- und Ballerspielen wie "Ace Combat 2", "Ridge Racer" und "Raiden". Fazit: Insbesondere 3D-Spiele erhalten durch das verhältnismäßig große Bild und die ungewohnte Perspektive "vor dem Kopf" einen eigentümlichen visuellen Reiz. Vor allem die Möglichkeit, den Kopf während des Spielens mitzubewegen, ist ungewohnt. Für 2D-Spiele ist das Gerät wegen des relativ gering auflösenden Displays allerdings nicht geeignet, außerdem ist die Darstellung am Bildrand unscharf. Der "Dynavisor" ist zur Zeit nur für NTSC-Versionen der Playstation lieferbar, ein Umbau für PAL-Geräte ist jedoch in Arbeit. Informationen erhaltet Ihr beim Importeur, der Firma Nippon News, Tel.: 02381/430703.


MAN!AC Tobias erforscht den Cyberspace: Der "Dynovisor" in Aktion!



Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1. **Formel 1 '98** – Psygnosis
   Ein spannendes Rennspiel rund um das Duell Schumi-Mika – wenn Ihr über zahlreiche Polygon-Beulen hinwegsehen könnt.
2. **Medievil** – Sony
   Gruselstunde auf der Playstation: Der verblichene Sir Dan schwingt den Zweihänder und testet Eure Rätsel-Fähigkeiten.
3. **Tenchu** – Activision
   Kurz vor dem Start von "Metal Gear Solid" testet die Playstation-Gemeinde ihre Fähigkeiten in der Disziplin "Tarnen und Täuschen".
4. **Spyro the Dragon** – Sony
   Witzig, knifflig, flammend: Der kleine Spyro geht auf große 3D-Reise – helft dem Drachen in sechs Riesenwelten, Diamanten einzusammeln.
5. **Command & Conquer: Gegenschlag** – Virgin
   Echtzeit-Nachschlag: Der dritte Teil ist umfangreich, hat aber keine Hintergrund-Story mehr.

Segasoft: Konzentration auf Internet-Technik

Nach Verkäufen und Entlassungen zieht sich die Sega-Tochter Segasoft nun aus dem Publishing-Geschäft zurück.

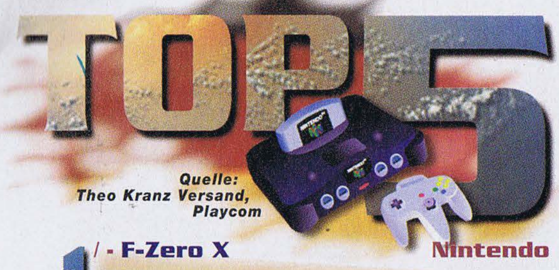
Das bedeutet, daß von Segasoft in Zukunft keine CD-Spiele für PC oder eine Konsole unter eigenem Label veröffentlicht bzw. vertrieben werden. Damit beendet der Publisher seine Umwandlung zur reinen Internet-Firma, geplante Großprojekte wie das Strategiespiel "10six" werden nur noch über den Sega-eigenen "Heat"-Online-Dienst vertrieben. Andere Spiele wie z.B. das Rollenspiel "Skies" könnten nun an andere Hersteller für eine Auslieferung über traditionelle Vertriebswege weitergegeben werden. Vor allem wird sich Segasoft nach der folgenden Umstrukturierung um die Internet-Technologie für die neue Dreamcast-Konsole kümmern.

Der "Stars Wars" geht weiter – nur auf Nintendo!

Nintendo und Lucasarts unterschrieben einen Exklusiv-Vertrag für drei Spiele rund um die neue Film-Staffel.

Die Vereinbarung ist weltweit fünf Jahre gültig, Details wurden allerdings noch nicht bekannt. Nintendo plant im Moment die Veröffentlichung von drei neuen "Star Wars"-Titeln: Zwei der Spiele sind für Color Gameboy und N64 vorgesehen und basieren auf dem Film "Star Wars Episode 1: Phantom Menace", der im Mai in den USA anläuft. Nintendos US-Chef Howard Lincoln war die Freude über den Deal anzumerken: "Die Krieg-der-Sterne-Rechte sind zweifellos eine der gewinnträchtigsten Lizenzen in der Unterhaltungsindustrie des 20. Jahrhunderts. Diese Vereinbarung läßt Nintendo und LucasArts aggressiv in das neue Jahrhundert der interaktiven Unterhaltung starten". Jack Sorensen, Präsident von LucasArts, fügte Lobeshymnen auf die Nintendo-Hardware hinzu: "Die speziellen Highres-Titel erlauben es den Fans wie nie zuvor, ein Teil der Saga zu werden". Von der neuen Vereinbarung unberührt bleibt die Veröffentlichung von "Rogue Squadron" für das Nintendo 64: Das vom deutschen "Factor 5"-Team entwickelte Spiel unterstützt die 4-Megabyte-Speichererweiterung und erscheint noch im Dezember in den USA (ab Februar in Europa).

NEWS



Quelle:
Theo Kranz Versand,
Playcom

1 / - **F-Zero X** — Nintendo
Besinnung auf das wesentliche Element eines Rennspiels: Bei diesem Sci-Fi-Renner kommt der Speed-Rush schon nach Sekunden – Garantiert!

2 / - **1080 Snowboarding** — Nintendo
Nach endlosen Monaten des Wartens gehen die 64-Bit-Snowboarder endlich auf die PAL-Piste: Eine vorbildliche Umsetzung des NTSC-Originals.

3 / 1 **Mission Impossible** — Infogrames
Trotz mieser Sichtverhältnisse immer noch erfolgreich: Die Spiele-Version von Ethans' Agentenabenteuern verkauft sich spitze.

4 / 2 **F1 World Grand Prix** — Nintendo
Solide, aber nicht berauschend: Die umfangreiche Modulversion des Formel-1-Zirkus hält sich (noch) in den Charts. Die Tendenz: Fallend.

5 / 3 **Int. Superstar Soccer '98** — Konami
König Fußball bleibt auch im Winter aktuell: Interaktiver Ersatz für abgesagte Liga-Partien.

Millionenverluste und Entlassungen bei Interplay

Vor allem die von Interplay vertriebenen Titel von Shiny Entertainment bleiben hinter den Verkaufserwartungen zurück.

Der amerikanische Spieleentwickler Interplay konnte seinen Umsatz zwar im drittem Quartal 1998 im Vergleich zum Vorjahr um rund 700.000 auf 24,5 Millionen US-Dollar steigern, häufte dabei aber einen Rekordverlust von 15,5 Millionen US-Dollar an. Interplay-Gründer und Chef Brian Fargo machte für das schlechte Ergebnis u.a. mehrere Produktverschiebungen sowie die weltweit schlechten Abverkäufe von "Wild 9" verantwortlich. Als Reaktion werden laut einer Meldung des amerikanischen Online-Nachrichtenmediums "Next Generation Online" (NGO) rund 50 der insgesamt 500 Interplay-Beschäftigten entlassen.



Außerdem denken Interplay und seine Kreditgeber über Gehaltskürzungen auf der Management-Ebene nach. Denn mit dem dritten Quartal sind Interplays Probleme nicht beendet: Während die Star-Trek-Lizenz "Vulcan Fury" ersatzlos aus dem Release-Kalender gestrichen ist, werden die Cross-Platform-Titel "Messiah" und "Earthworm Jim 3D" erst nächstes Jahr und nicht wie geplant Ende 1998 ausgeliefert. "Messiah" ist ein seit über einem Jahr von Shiny angekündigtes 3D-Abenteuer für die Playstation, in dem Ihr in andere Körper schlüpft. "Earthworm Jim 3D" indes wurde aufgrund interner Probleme verschoben: Shiny-Boss Perry verweigerte dem Titel die notwendige Zustimmung.



Die Shiny-Entwicklung "Wild 9": Ein tolles Jump'n'Run, das seine Entwicklungskosten aber nicht einspielte.

Lenker-News: "Airracer" und Mini-Steuer

Ein Kombi-Lenkrad für N64 und Playstation ohne Chassis: Spielt "Ridge Racer" in jeder erdenklichen Haltung!

Keine schlechte Idee: Der "Airracer" funktioniert nicht mit gewöhnlichen Achsen, sondern arbeitet mit Bewegungssensoren. Nach dem Einschalten der Konsole kalibriert Ihr das Gerät, indem Ihr einmal nach links und rechts lenkt, schon ist das Steuerrad einsatzbereit. Für "Dual Shock"-Spiele oder Flugsimulationen aktiviert Ihr die zusätzliche Beugefunktion, die Steig- und Sinkflug oder Gasgeben simuliert. Wem das zu unübersichtlich wird, kann auch zusätzlich Pedale anschließen. Im Setup-Modus verstellt Ihr die Sensibilität der Steuerung oder schaltet auf Digital- bzw. NeGcon-Modus um. Im Praxistest erwies sich das Gerät als zu schwammig in der Bedienung: Dadurch, daß dem Lenkrad jegliche Zentrierung fehlt, habt Ihr bei hektischer "Colin Mc Rae"-Action kein Gespür, wann die Nullstellung erreicht ist. Außerdem schmerzen nach längerer Spielzeit die Arme – Ihr müßt den "Airracer" in der Waagrechten halten und gleichzeitig drehen. Trotzdem macht das Gerät Spaß, und sei es nur, weil Ihr in jeder erdenklichen Körperhaltung herumkurven dürft. Innovative Naturen probieren das Freihand-Steuer aus. Das "Race 32/64 Compact" hingegen (rechts) ist ein "gewöhnliches" Standard-Lenkrad für N64 und Playstation – Freiluft-Tricks sind hier nicht möglich. Wegen des kleinen Chassis wackelt es allerdings stark, die Befestigung auf dem Schreibtisch schafft Abhilfe. Besonders gelungen sind hier die roten "Butterfly"-Taster für schnelles Schalten sowie der optimale Lenkwiderstand. Beide Lenkräder sind für je etwa 130 Mark im Handel erhältlich.

Crash & Co. billiger: Sony USA senkt die Spielepreise

Offenbar bewegten enttäuschende Verkaufszahlen von "Tekken 3" Sony zu generellen Preissenkungen.

In Zukunft kosten von Sony entwickelte Spiele wie "Crash Bandicoot 3" in den USA nur noch 40 US-Dollar – umgerechnet etwa 70 Mark. Andere von Sony veröffentlichte Spiele wie "Bust a Groove" (Enix) oder "Libero Grande" (Namco) kosten umgerechnet gar nur noch 60 Mark. Bisher wurden Neuerscheinungen in den USA für umgerechnet 80 Mark angeboten. Auch in Deutschland sprechen Händler von enttäuschenden "Tekken 3"-Verkäufen, trotzdem ist keine entsprechende Preissenkung geplant – Neuheiten kosten je nach Hersteller wie bisher zwischen 90 und 110 Mark. Immerhin gibt Sony zu seinen weihnachtlichen Spiele-Highlights kostenlose Zugaben: Die Top-Titel "Medievil", "Spyro the Dragon" und "Crash Bandicoot 3" sind auch mit einer robusten CD-Tasche erhältlich, in der 14 Spiele Platz finden. Der Preis für Kombi-Sets liegt bei 100 Mark.



COMING SOON



Quelle: Theo Kranz Versand

In Vorbereitung: Release-Highlights

DEZEMBER

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Box Champions	Electronic Arts	PS	Sportspiel
C3 Racing	Infogrames	PS	Rennspiel
Crash Bandicoot 3	Sony	PS	Jump'n'Run
Tai Fu	Activision	PS	Action-Adventure
Rakuga Kids	Konami	N64	Beat'em-Up
Rogue Squadron	Nintendo	N64	Shoot'em-Up
Turok 2	Acclaim	N64	Ego-Shooter

JANUAR

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Bust a Move 4	Acclaim	PS	Geschicklichkeit
Devil Dice	Sony	PS	Denkspiel
X-Games Pro Boarders	Sony	PS	Sportspiel
Actua Hockey '99	Gremlin	PS	Sportspiel
Global Domination	Psygnosis	PS	Strategie
All Star Tennis	Ubi Soft	N64	Sportspiel
Blue Stinger	Sega	Dreamcast	Action-Adventure
Sega Rally 2	Sega	Dreamcast	Rennspiel
Fighting Force 64	Eidos	N64	Beat'em-Up

FEBRUAR

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Metal Gear Solid	Konami	PS	Action-Adventure
X-Files	Sony	PS	Adventure
Southpark	Acclaim	N64	Geschicklichkeit
Wild Metal Country	Gremlin	N64	Action
ACM 1918	Project 2	PS	Flugsimulation
Granstream Saga	THQ	PS	Rollenspiel
California Speed	Midway	N64	Rennspiel

Pad-Allerlei: Digitale Playstation-Lichtorgel und flotter Nintendo-Dreier

Der französische Zubehör-Hersteller Guillemot bringt mit dem blinkenden Playstation-Rüttelpad und einem Nintendo-Komplettset neue Peripherie auf den Markt.

Die "Digital Station" für die Playstation sieht zwar aus wie ein gewöhnliches Analogpad, ist aber ein reines Digitalpad. Im Inneren des Pads verbergen sich zwei Rumble-Motoren der Marke "hart aber heftig", die höchst irritierend rütteln ("Dual Shock"-Software vorausgesetzt). Synchron dazu blinken die mittleren roten Lämpchen auf dem Pad. Leider arbeiten die Motoren nicht gerade fein abgestuft: Schon bei der kleinsten Berührung der "Colin McRae"-Kutschen mit dem Begrenzungszaun dröhnen die Rüttelmaschinen auf höchstem Niveau, die Folge sind unangenehme, hochfrequente Vibrationen. Zu allem Überfluß seht Ihr während spannender Spiele-Sessions nur selten auf Euer Pad, sodaß die tapfer werkelnde Mini-Lichtorgel meist umsonst blinkt. Fazit: Das Pad ist nicht mehr als ein witziger Gag, zum Spielen solltet Ihr Euch ein konventionelles "Dual Shock"-Pad zulegen. Der zweite Streich von Guillemot ist das "Trilogy 64"-Pad samt Memory-Karte und Rumble-Pad. Während die Vierfach-Memorykarte und das in zwei Stufen verstellbare Rumble-Pak (zwei Mikro-Batterien notwendig) anstandslos funktionierten, hatten wir mit dem flunderförmigen "Easy"-Pad Steuerprobleme: Der Analogstick läßt sich nur schwergängig bewegen, die Zentrierfedern erlauben schnelle Bewegungen nur in acht Richtungen. Im Gegensatz dazu läßt es sich mit dem runden Digitalpad leichtgängig, doch ohne merklichen Druckpunkt steuern. Trotz der beiliegenden Gimmicks können wie das Pad deshalb nicht empfehlen.

NEWS

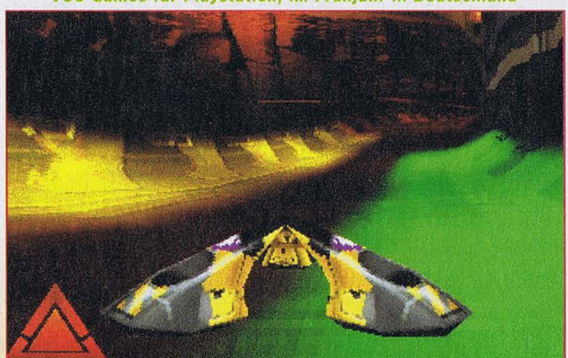


HAST DU WAS IN DEN KNOCHEN?
WERDEN WIR JA SCHMECK... SEHEN - IN ODDWORLD!
DU DENKST, DU BIST HART?
KOMM UND VERSCHAFF' DIR GEWISSHEIT - IN UNSEREN MINEN !!!
ODDWORLD
ABE'S EXODDUS
AB NOVEMBER
ÜBERALL ZU HABEN!
Günstige Verkehrsanbindung
Eigener Firmenwagen
Gemütliche Kantine
Abwechslungsreiche Firmenausflüge
Dynamische Vorgesetzte
Haustierhaltung erlaubt
Du schafft es nicht! Auch Dein 2. Versuch die Mudokons zu befreien wird scheitern...
Wir haben unser Imperium ausgebaut! Weder Deine neue, erweiterte Spielsprache noch Deine clevere Interaktion wird Dich retten. Keine Chance, wir jagen Dich durch über 900 unterschiedliche Szenarien und durch über eine halbe Stunde kinoreifer Animationsfilme. Unser neues Produkt 'SoulStorm-Brew™' wird alle Verkaufsrekorde brechen - und Dir das Genick. Dich erwarten beinharte Rätsel und knochentrockener Humor. Na denn, Hals- und Beinbruch...
Necrum Burial Grounds / New Management
'PlayStation' and the 'PlayStation logo' are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Oddworld: Abe's Exoddus ™ & ©1998 Oddworld Inhabitants, Inc. All Rights Reserved. Created by Oddworld Inhabitants, Inc. Published and distributed by GT Interactive Software Corp.
GT and the GT Games Logo are trademarks and the GT Logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective owners.
PlayStation
GT Interactive
Expect the unexpected:
ODDWORLD
INHABITANTS



Yarg

VCC Games für Playstation, im Frühjahr in Deutschland



Unförmig, aber schnell: "Yarg" führt Euch durch die neonbeleuchteten Schnellstraßen der Zukunft.

"Yarg" heftet sich an die Antriebsdüsen von Zukunfts-Flitzern wie "Wipeout" und "Extreme G": Mit sogenannten Tripods rast Ihr auf Sci-Fi-Kursen rund um die Welt. Sogar um den Kreml hat man eine Trasse gebaut: Im 22. Jahrhundert fließt das Geld für Sportförderung auch in Rußland! Entwickelt wird das Rennspiel simultan für PC und Playstation – die Hamburger Truppe "Free Electric Band" setzt sich aus Freaks der Programmier- und Grafikerszene zusammen. Unter anderem befindet sich mit Dierk Ohlerich sogar der Chef-Coder von "Tunnel B1" für den Saturn an Bord, auch eine Dreamcast-Lizenz hat FEB bereits beantragt.



Moskau gibt sich die Ehre: Der "Yarg"-Zirkus in Rußland.

A Bug's Life



Sony für Playstation, ab Frühjahr in Deutschland



Seht die Welt mal aus anderen Augen: Als Ameise hüpft Ihr auf Fliegenpilzen umher und sammelt Pflanzensamen.

Mit "A Bug's Life" veröffentlicht Sony hierzulande das Spiel zum neuesten Disney-Film. Entwickelt wurde das witzige 3D-Jump'n-Run von Travellers Tales, die schon mit "Sonic R" auf dem Saturn 3D-Erfahrung sammelten. Als blaue Ameise bahnt Ihr Euch den Weg durch Gärten und die Vorstadt, über 20 Abschnitte müssen von Euch bewältigt werden. Dabei marschiert Ihr, wohin Ihr wollt – Ihr seid stets auf der Suche nach bunten Blüten, die Euch auf höhere Ebenen katapultieren und so die Wanderung in neue Bereiche ermöglichen. Technisch gefällt das Action-Abenteuer durch flotte Grafik und jede Menge schräger Insekten.



Der Maikäfer als Ameisen-Killer: Die Natur ist grausam...





Asterix

Infogrames für Playstation, im Frühjahr in Deutschland



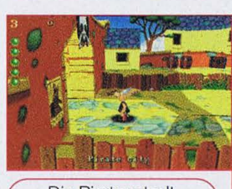
Wie gezeichnet: Knubbelnase und Federhelm sind das Markenzeichen der seit Jahrzehnten erfolgreichen Comic-Helden.

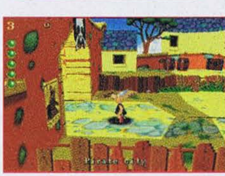
Infogrames läßt seinen populären Landsmann Asterix auch auf der Playstation fiese Römer verkloppen: Euer Dorfdruide Miraculix schickt Euch auf die Suche nach zehn seltenen Substanzen für den Zaubertrank. Ihr laßt Euch natürlich nicht zweimal bitten und macht Euch mit Unterstützung Eurer Dorfbewohner auf den Weg.

Das Spiel ist unterteilt in Strategie- und Actionpart: Ihr führt Eure gallischen Freunde auf der Gefechtskarte in den Kampf gegen die römischen Truppen und müßt Stützpunkte erobern, in denen sich die gesuchten Substanzen befinden. Das Regelwerk ist simpel und an das Brettspiel "Risiko" angelehnt: Eure Truppen marschieren von Feld zu Feld; ihr bestimmt, wieviele Einheiten in den durchquerten Gebieten zur Verteidigung zurückbleiben. Befinden sich auf einem Feld gegnerische Truppen, kommt's zum Kampf. Je nach Einheitenzahl seid Ihr im Vorteil oder Nachteil, auch das Glück spielt eine Rolle. Ihr könnt jedoch aktiv ins Geschehen eingreifen und in unterschiedlichen Action-Szenen den Römern auf den Helm schlagen. Seid Ihr an einem gegnerischen Stützpunkt angelangt, müßt Ihr diesen in einer Jump'n'Run-Sequenz erobern. Dabei entscheidet Eure Truppenstärke über die "Lebenspunkte", die Ihr in der Hüpfspiel-Einlage zur Verfügung habt.



In den Stützpunkten könnt Ihr Euch frei bewegen.

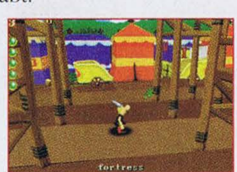




Die Piratenstadt führt Euch zu alten Bekannten.

Grafisch und inhaltlich hat Infogrames sich natürlich an der populären Comic-Vorlage orientiert. Die Reise führt Euch u.a. in ein römisches Thermalbad, die Alpen oder ein Piratenschiff. Ihr bestreitet die Zwischenspiele entweder mit Asterix oder seinem dicken Kumpel Obelix. Jeder Charakter hat besondere Stärken: Asterix kann mit den Flügeln seines Helmes fliegen, Obelix hält sich dagegen auch ohne Zaubertrank die Gegner vom Leib.

Infogrames legt besonderen Wert auf eine einfache Bedienung – so will man den Strategieteil bestmöglich auf den Playstation-Controller anpassen. Auch mit drei Schwierigkeitsgraden hat man eher die jüngere Zielgruppe der Sony-Jünger im Visier.



Jetzt ganz leise sein, sonst kommt ein Römer um die Ecke.

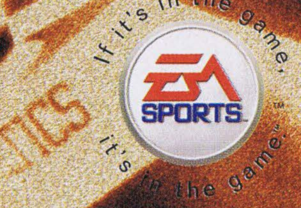
VOLLE BALLKONTROLLE

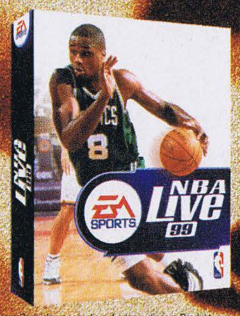
www.easports.com

PC CD

PlayStation

NBA









Japan spielt "Wild Arms" seit Ende ´96 – in Deutschland steht das Rollenspiel (hoffentlich) zum diesjährigen Weihnachtsfest in den Regalen.

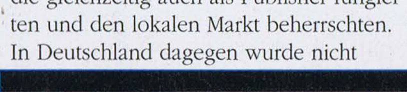
IMPORT

DAS ENDE DER VIELFALT?

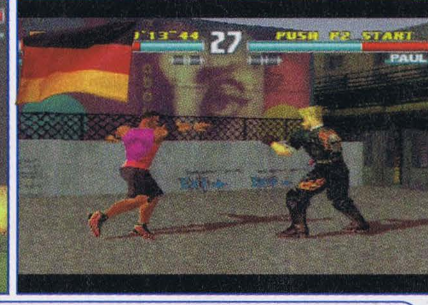
Nix geht mehr: Die Fachhändler ducken sich unter Sonys juristischer Keule und nehmen japanische und amerikanische Playstation-Spiele aus dem Programm. Wie weit geht das Import-Verbot, wem hilft es, wem schadet es?

Auf den ersten Blick ist der deutsche Videospielemarkt der Szene in Japan, den USA und England recht ähnlich: Playstation und PC dominieren, daneben gibt´s Soft- und Hardware von Sega und Nintendo. Erst auf den zweiten Blick zeigt sich ein radikaler Unterschied: Im Gegensatz zu Japan oder England gibt's hier kaum Entwickler, fast ausschließlich Kaufleute sitzen in den Büros der deutschen Spielefirmen. Während in Japan etwa 90% der verkauften Spiele im Inland entstehen, ist´s in Deutschland umgekehrt: 99% aller Videospiele werden außerhalb entwickelt und eingeführt.

Die lokale Eigenheit hat Geschichte: Schon in den 80er-Jahren gab´s in den USA, Japan und England eigene Entwicklungsfirmen, die gleichzeitig auch als Publisher fungierten und den lokalen Markt beherrschten. In Deutschland dagegen wurde nicht







Beschnitten, statt Vollbild: Nur die wenigsten Hersteller machen sich die Mühe, störende PAL-Balken zu entfernen. Links der "Tekken 3"-Import, rechts die PAL-Fassung.

IMPORTSTOP: DAS MEINT DER

Noch interessanter als die Haltung der Hersteller und Kunden ist der Standpunkt des Fachhandels zu Importen – schließlich sind diese Videospielprofis die Ansprechpartner des umstrittenen Sony-Rundschreibens und vom Stop stärker betroffen als andere Industrie-Insider. Wir haben knapp einem Dutzend bekannten, teils seit zehn Jahren aktiven Händlern konkrete Fragen zum Thema gestellt. Ungefähr die Hälfte konnte oder wollte nichts sagen und verwies auf "schlafende Hunde", "schon genug Ärger mit Sony" und "ich mach weiter wie bisher". Der aufrechte Rest war in der Lage, das Thema konstruktiv zu beleuchten – Vorhang auf für den Fachhandel.

ARJAY GAMES

War der Handel mit Importen bislang ein wichtiger Umsatzfaktor für Ihr Unternehmen?

ANATOL CZOTZKI: Sicherlich sind Importe es ein sehr wichtiger Faktor für unser Unternehmen gewesen – die einzige Möglichkeit, dem flächendeckenden Preiskrieg der großen Märkte entgegenwirken bzw. uns gegen diese behaupten und unterscheiden zu können.

Halten Sie die Import-Beschränkungen von Sony und Nintendo für nachvollziehbar bzw. fair gegenüber dem Handel?

ANATOL CZOTZKI: Nachvollziehbar ja, weil die Gefahr besteht, daß Spiele schon vor der Veröffentlichung in Europa indiziert werden. Fair? Auf keinen Fall, der Kunde wird bevormundet und der "böse" Fachhandel wegen Importen



entwickelt, wohl aber fleißig importiert und verkauft. Ehrgeizige Händler mit Überseekontakten sicherten damals die Software-Grundversorgung der Spieler – bevor spezialisierte Spielevertriebe entstanden, waren vor allem Importeure am Drücker. Auch Anfang der 90er-Jahre, Nintendo war in Deutschland bereits aktiv, florierte noch das Importgeschäft. Lediglich Konami und Acclaim hatten eigene Niederlassungen, Spiele von Capcom und Namco, Taito und SNK, Jaleco und Technosoft hingegen wurden meist nicht lokalisiert, sondern ohne Modifikationen importiert und über den Fachhandel vertrieben.

OFFIZIELLE VERSION ODER GRAUIMPORT?

Heute stehen dem Gros der in Deutschland ansässigen Spiele-Vertriebe nur noch eine kleine Zahl von Importeuren gegenüber: Im Gegensatz zu den Erstgenannten fungieren diese Firmen und Personen nicht als offizielle Deutschlandvertretung überseeischer Firmen, sondern kaufen ihre Ware bei Zwischenhändlern z.B. in Hong Kong. Ein Importspiel unterscheidet sich u.a. durch seine fremdländische Verpackung von "offizieller" deutscher Ware.

Im Musik-, Film- und Comic-Sektor wird der sogenannte "Grauimport" von der Industrie zwar nicht gern gesehen, aber meist toleriert – schließlich greift nur ein Bruchteil der Kunden zu ausländischer Ware, dem Mainstream sind spezialisierte Import-Quellen meist gar nicht bekannt. Im Spielesektor ging bislang nur Nintendo gezielt gegen Importeure vor und ließ ausländische Hard- und Software regelmäßig vom Zoll kassieren. PC-, Sony- und Sega-Titel waren von den Restriktionen nicht betroffen. Gerade für kleinere Händler wurde der Handel mit US- und Japan-Ware zum lukrativen Standbein, mit dem er sich von großen Kaufhausketten abheben konnte. Denn Karstadt, Media Markt und Pro Markt genießen zwar – Kraft ihrer Größe – die besseren Einkaufskonditionen bei den offiziellen Vertrieben, haben aber keine Import-Ambitionen. So blieben Fachhändler konkurrenzfähig und die wichtigste Anlaufstelle für Spieler, die Ihr Hobby erstnehmen und umfassend informiert werden wollen.

FACHHANDEL DAZU

als Sündenbock für sinkende Verkaufszahlen hingestellt. Doch wir haben auch bei Importen rückläufige Verkäufe, weil natürlich auch diese kopiert werden.

? Wie werden Sie auf die Restriktionen reagieren?

ANATOL CZOTZKI: Sony sitzt am längeren Hebel, wir als Fachhandel werden das Importgeschäft einstellen müssen. Das Raubkopierer-Problem wird dadurch natürlich noch verstärkt.

dynatex

? War der Handel mit Importen bislang ein wichtiger Umsatzfaktor für Ihr Unternehmen?

JÖRG BROCKMEIER: Obwohl der Umsatzanteil von Importen für uns 5% kaum überschreitet, liegen uns als Großhändler Importe sehr am Herzen. Unsere Kunden, spezialisierte Einzelhändler, konnten sich durch Importe von den großen Ketten absetzen und eine eigene Käuferstruktur kultivieren. Im Playstation-Sektor ist das ein erfolgreiches Nebeneinander von kleinen Läden und großen Einzelhandelsketten. Vielleicht ist der Playstation-Erfolg gerade auf diese Struktur zurückzuführen. Umso mehr bedauern wir die Geschehnisse der letzten Wochen.

? Halten Sie die Import-Beschränkungen von Sony und Nintendo für nachvollziehbar bzw. fair gegenüber dem Handel?

JÖRG BROCKMEIER: Wir können die Argumentation der Spielehersteller nachvollziehen. Sicher ist es für hiesige Unternehmen unangenehm, wenn ein Teil des Umsatzes anderen Niederlassungen zugerechnet wird. Sowohl Kaufhausketten, die eher den Otto-Normal-Verbraucher ansprechen, als auch der (teilweise) auf Importe spezialisierte Einzelhandel konnten mit der bisherigen Marktsituation aber sehr gut leben. Viele den Parallelimporten zugeschriebene Probleme sind schlichtweg haus-

PLAYSTATION-IMPORT-HITS (UND WAS

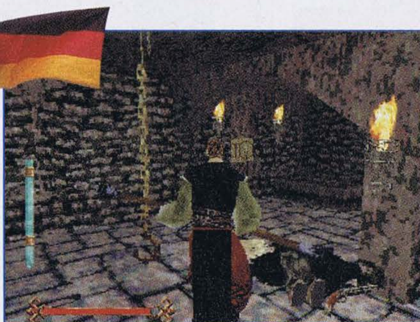
WERTUNG	90%	90%	89%	88%	87%	86%
TITEL	Final Fantasy Tactics	Tekken 3	Castlevania X	Bushido Blade	Tobal No.2	Toukon Retsuden
HERSTELLER	Square	Namco	Konami	Square	Square	Tomy
JAPAN-RELEASE	Juli 1997	April 1998	April 1997	April 1997	April 1997	seit 1996
PAL-ZEITVERZÖGERUNG	∞	5 Monate	8 Monate	9 Monate	∞	∞
BEMERKUNG	Das beste Fantasy-Strategiespiel aller Zeiten – geht´s nach Sony, hat´s kein deutscher Spieler je gesehen. Neben dem Japan-Original ist auch eine saubere US-Übersetzung seit einem Jahr erhältlich (Test in MAN!AC 4/98). Eine PAL-Version ist trotzdem nicht geplant.	Sony beeilte sich mit der PAL-Version, die "nur" fünf Monate nach dem Original in den Handel kam. Dementsprechend lieblos fiel die Übersetzung aus: Das ursprünglich perfekt ausbalancierte Prügelspiel wurde durch verkleinerten Bildausschnitt und Geschwindigkeitseinbußen verhunzt.	Mit der PAL-Version ließ sich Konami über ein halbes Jahr Zeit. Wofür? Von fetten Balken über Schwarzweiß-Anleitung bis zur gedrosselten Geschwindigkeit zeigt die lieblose Übersetzung alle typischen Deutschland-Mankos – aber garantiert kein Fitzelchen deutsche Sprache!	Ungewöhnliche Spieltiefe dank riesiger 3D-Arenen und realistischer Moves. Den ersten Teil gab´s auch in Deutschland, die Fachpresse war begeistert. Trotzdem fiel die Fortsetzung des Prügel-Highlights (Japan-Release im März 1998, MAN!AC-Spielspaß 86%) kommentarlos unter den Tisch.	Das unblutige, artistische Prügelmeisterwerk von Square gilt für viele Spieler als das technisch und spielerisch schönste Beat´em-Up. Dank Rollenspiel-Modus ist auch die Fortsetzung komplexer als jeder Konkurrent. Ein deutscher Publisher fand sich dafür trotzdem nicht...	Wahre Wrestlingfans kommen an Tomys "Toukon Retsuden"-Trilogie nicht vorbei: Nur der grafisch bescheidene Erstling schaffte es unter dem Namen "Power Move Pro Wrestling" nach Europa. Auf den Vierspieler-Modus müssen deutsche Spieler verzichten.

FOLGEN UND GRÜNDE DES IMPORTSTOPS

Das klare "Von nun an: Nein!", das Sony im Oktober den Importeuren schriftlich zukommen ließ, schockierte Playstation-Fans, die ihre PAL-Sammlung bislang durch NTSC-Exoten komplettieren konnten[1]. Über den Spaß- und Knowhow-Verlust, den ein konsequent befolgter Import-Stop für deutsche Spieler bedeutet, haben wir uns bereits im Editorial 12/98 ausgelassen, an dieser Stelle nur noch die handliche Zusammenfassung: Das vollständige Verschwinden von Importen verbaut exakt jenen Spielern den Blick ins Ausland, die im Videospiel mehr als nur ein Hobby unter vielen sehen: Hardcore-Zocker und Stammkunden, aber auch Profis in Entwicklung und Lokalisation, Handel und Presse. Sony & Co. sprechen von Millionen-Umsätzen, die durch Import verloren gehen, scheinen aber das wahre Problem zu übersehen: Denn wenn deutsche Spieler die teuren, unverständlich dokumentierten Import-Spiele den "offiziel-

[1] "Komplettieren" ist wörtlich zu verstehen: Z.B. gibt´s viele Spieleserien nur als Bruchstücke in Deutschland: wer "Final Fantasy" oder "Castlevania", "Shining Force", "Secret of Mana" oder "Breath of Fire" komplett erleben möchte, war (und ist) zum Import-Kauf gezwungen.





Das Ausland sieht rot, doch in der deutschen Version von "Nightmare Creatures" spritzt schwarzes Blut (Bilder). "Ninja" stattete Core speziell für Deutschland mit grüner Soße aus.



Lieblose Übersetzungen sind bei vielen Japan-Importen der Normalfall. Bei "Breath of Fire 3" (Bild) war das Übersetzungsteam in einigen Passagen ebenfalls überfordert.

gemacht. Die Kunden wurden durch schlampige PAL-Umsetzungen zum Kauf der Import-Version getrieben, jetzt treibt man sie zur Raubkopie.

Wie werden Sie auf die Restriktionen reagieren?

JÖRG BROCKMEIER: Wir werden die Entscheidung der betreffenden Firmen respektieren und nur noch Titel von Herstellern importieren, die dies tolerieren. Die Art und Weise, wie Sony die neue Position verkündete ist jedoch nicht fair: Besser hätte man sich mit dem Groß- und Einzelhandel an einen Tisch gesetzt und einen langfristigen Plan mit Übergangsfrist ausgearbeitet. Stattdessen wird mit der Blitzentscheidung so mancher Händler von heute auf morgen seiner Existenzgrundlage beraubt. Wir hoffen sehr, daß Sony seine Position noch einmal überdenkt.



War der Handel mit Importen bislang ein wichtiger Umsatzfaktor für Ihr Unternehmen?

MARTIN JASI: Wir als Videospiel-Händler sind bemüht, unseren Kunden einen möglichst großen Service zu bieten. Dies bedeutet natürlich auch ein großes Angebot an Importen aus Japan und den USA.

Halten Sie die Import-Beschränkungen von Sony und Nintendo für nachvollziehbar bzw. fair gegenüber dem Handel?

MARTIN JASI: Ein Importverbot ist nicht nachvollziehbar. Der Importhandel hat die Playstation schon weit vor dem Deutschlandstart populär gemacht, was soll also plötzlich dieses Vorgehen?

Wie werden Sie auf die Restriktionen reagieren?

MARTIN JASI: Diese Frage wird die Zukunft beantworten.

VIDEO&GAME

War der Handel mit Importen bislang ein wichtiger Umsatzfaktor für Ihr Unternehmen?

MARCO HÖCHE: Der Importspieleanteil ist für uns ein wesentlicher Be-



AUS IHNEN IN DEUTSCHLAND WURDE)

86%	85%	82%	81%	80%	78%
Wild Arms	King of Fighters 97	Pocket Fighter	Thunderforce 5	Granstream Saga	Front Mission Alternative
Sony	SNK	Capcom	Technosoft	Sony	Square
1997	Juli 1997	Juli 1998	Juli 1998	1996	Januar 1998
über zwei Jahre	∞	∞	∞	∞	∞
Aufgrund der offiziellen Sony-Ankündigung haben wir das Rollenspiel bereits im Frühsommer offiziell getestet. Doch auch jetzt (Ende Oktober) liegt die PAL-Fassung noch nicht im Handel – selbst zum Release der US-Version sind bereits 1 1/2 Jahre vergangen!	Vier Jahre lang wurden die Spieler auf 2D-Prügler abgerichtet, seit dem ersten 3D-Beat´em-Up will kein deutscher Vertrieb mehr etwas davon wissen. Wer "KoF" und "Samurai Shodown" (Playstation-Fassung ebenfalls 85%) spielen möchte, bucht besser einen Flug nach Japan.	Erst wurde "Street Fighter" bis zum Erbrechen in Deutschland "ver"marktet, dann fallengelassen wie eine heiße Kartoffel. Geht´s nach Sony, bekommen Japan-Bestseller wie die niedliche "Pocket"-Variante hierzulande keine Spieler mehr zu Gesicht – die Import-Alternative ist verbaut.	"Ballereien verkaufen sich nicht!" Nach diesem Credo fallen PAL-Versionen von Spitzen-Shoot´em-Ups unter den Tisch. Dank Import-Stop werden Ballereien jetzt endgültig zum Japan-only-Thema. Denn nur der "offizielle" Mainstream hat Existenzberechtigung in Deutschland...	In Japan war das Sony-eigene "Granstream Saga" ein Hit, später wurde es auch in den USA vermarktet. Den deutschen Spielern wird das Fantasy-Märchen jedoch noch vorenthalten – dem dreißigsten Rennspiel räumen PAL-Vertriebsexperten bessere Verkaufschancen ein.	In Deutschland wird jede Szenario-CD zu einem Vollpreisspiel verwurschtelt und hochgejubelt, doch an maßgeschneiderte Playstation-Echtzeit-Strategiespiele wagt sich kein PAL-Hersteller. Dabei integrierte Square ins japanische "Front Mission" bereits englische Menüs...

len" deutschen Versionen vorziehen, machen die hiesigen Vertriebs- und Marketing-Spezialisten etwas falsch. Statt den offensichtlichen Fehlern auf den Grund zu gehen, wendet sich Sony gegen die Importe, die lediglich zeigen, wie man es besser machen kann und auf konkrete Wünsche der Zielgruppe verweisen. Statt von den Importen zu lernen und deutsche Ware zu verbessern, wird die (anscheinend recht beliebte) Alternative verboten – ganz ohne den dringend erforderlichen Mehraufwand in der Lokalisierung und Vermarktung wandern PAL-Spiele wieder an die Qualitäts- und Erfolgsspitze.

Sony, Konami & Co. als schlechte Verlierer – denn abgesehen von der juristischen Keule hatten die hier ansässigen Vertriebe alle Möglichkeiten, Importe im Wettbewerb zu schlagen: Bessere Vertriebswege und mehr Verkaufsflächen, mehr Handlungsspielraum bei der Preisgestaltung sowie Werbung und Marketing, die in keinem Vergleich steht zu einer einzeiligen Import-Erwähnung in der Mini-Anzeige eines Fachhändlers. Doch anscheinend konnten auch vollmundigen Werbeversprechungen den gut informierten, wählerischen Kunden nicht immer überzeugen. Apropos Kunde: Von einer Konsum-Moral, wie sie die geschätzten 5.000 bis 25.000 Import-Fans in den letzten Jahren zeigten, können die Hersteller nur träumen. Denn während sich PAL-Spiele oft nur noch "im Dutzend billiger" verramschen lassen (momentan besonders auf dem PC-Sektor), zahlt der Import-Fan ohne mit der Schulter zu zucken über 100 und bis zu 200 Mark pro Spiel; ist also bereit, für Qualität und Aktualität tief in die Tasche zu greifen. Ob die PAL-Hersteller im Zeichen des Import-Stops nun an dieses Geld herankommen? Wahrscheinlicher ist, daß die Kohle dem Handel verloren geht bzw. das Geld von nun an außerhalb der Spielebranche investiert wird.

KOPIENPLAGE DURCH IMPORT?

Obwohl über den Importstop in den Medien bislang kaum diskutiert wurde, erreichen uns täglich aufgebrachte eMails und Briefe mit einheitlichem Tenor: "Sony soll gefälligst was gegen Kopien tun statt stellvertretend für den Software-Klau jetzt die Importe abzuwatschen". Denn im Vergleich zur Piraterie ist der "Schaden" (falls überhaupt als solcher nachzuweisen) lächerlich gering. Auf der anderen Seite wurden aber auch Vermutungen über einen Zusammenhang zwischen Importen und Kopien laut. MAN!AC hält das für unwahrscheinlich: Hätten Kopien und Import-Spiele die gleiche Zielgruppe, wären letztere schon lange vom Markt verschwunden, denn abgesehen

IMPORTE

Neuer Kopierschutz von Sony



Nicht nur durch Import-Beschränkungen versucht Sony, Umsatzlöcher zu stopfen. Auch der Software-Piraterie will man durch einen neuen Kopierschutz endlich das Handwerk legen. Gleich drei Methoden sollen erprobt werden, eine davon wurde beim Sony-Hit "Medievil" (Bild) bereits angewendet: Nach dem vierten Level wird automatisch der Boot-Block abgefragt. Befindet sich kein Original in der Playstation, steigt das Spiel an dieser Stelle aus. Ob der Cracker-Szene damit beizukommen ist, bleibt abzuwarten. Gerüchten zufolge existiert bereits seit einigen Wochen ein Programm, der den Schutz umgeht. *ts*

standteil unseres Umsatzes. Wichtiger als der Umsatz mit Importen ist jedoch der Aspekt, daß wir uns als Spezialanbieter der gesamten Angebotspalette präsentieren konnten und dadurch auch Folgegeschäfte getätigt haben. Wir konnten uns dadurch von herkömmlichen Anbietern unterscheiden, die neben Videospielen auch Bananen verkaufen.

? Halten Sie die Import-Beschränkungen von Sony und Nintendo für nachvollziehbar bzw. fair gegenüber dem Handel?

MARCO HÖCHE: Importbeschränkungen sind für uns und alle Betroffenen nicht nachvollziehbar. Wir sehen diese Aktion mehr als völlige Hilflosigkeit gegenüber den Raubkopierern. Teilweise kann man diese Aktion als Marktbereinigung zugunsten der Großketten sehen.

? Wie werden Sie auf die Restriktionen reagieren?

MARCO HÖCHE: Ich werde diese Richtlinien nicht ohne weiteres hinnehmen. Wir versuchen allein oder mit anderen Handelspartnern gemeinsam unseren Unmut gegen Sony zu bekunden. Sollten wir von Sony abgemahnt werden, stellen wir die Zusammenarbeit ein. Wir werden weiterhin jedem Kunden den Sachverhalt schildern und ihm die Möglichkeit einräumen, auch gegenüber Sony Deutschland seine Meinung zu äußern und sich zu wehren.

LINE EDITION

? War der Handel mit Importen bislang ein wichtiger Umsatzfaktor für Ihr Unternehmen?

FRANK MICHAELIS: Importe waren ein sinnvoller Bestandteil unserer Produktpalette, allerdings kein "PAL Umsatzkiller", für den sie seit kurzem gehalten werden.

? Halten Sie die Import-Beschränkungen von Sony und Nintendo für nachvollziehbar bzw. fair gegenüber dem Handel?

FRANK MICHAELIS: Die Schuld für zurückgehende Umsätze liegt bei den Raubkopierern und nicht bei den Importhändlern. Die Importszene ist dafür verantwortlich, daß wir in Deutschland über-



Spielfluß und Steuerung des Original-"Castlevania X" (links) sind perfekt; das PAL-Spiel (rechts) wurde hingegen um 17% ausgebremst.

VALUE FOR MONEY: PLAYSTATION-SOFTWARE-PREISE IM VERGLEICH

ART DES SPIELS	PREIS	AUSSTATTUNG
Import-Spiel	120 bis 150 Mark	Vollversion mit Anleitung in englisch oder japanisch
PAL-Spiel (Neuheit)	80 bis 100 Mark	Vollversion (evtl. leicht modifiziert), deutsche Anleitung
PAL-Spiel (Platinum)	50 Mark	Vollversion (evtl. leicht modifiziert), deutsche Anleitung
Kopie	5 bis 30 Mark	Vorab-, Demo- oder Vollversion illegal und ohne Anleitung
Demo-Versionen (z.B. auf Zeitschriften)	1 bis 12 Mark	Legale Demo-Version mit wenigen Levels

von der Verpackung bietet das NTSC-Original keinen Vorteil zum wesentlich billigeren Raubdruck.
Daß Raubkopierer und Import-Spieleliebhaber als Konsumenten weit auseinanderliegen, zeigt auch der Blick auf die obenstehende Tabelle: Einem regelmäßigen Kopierer – sollte er doch mal ein Spiel legal erwerben – liegt der Platinum-Titel (oder eine Zeitschriften-Cover-CD) in jeder Beziehung näher als das Import-Original. Wer darauf geeicht ist, sich auch über die Rumpfversionen der Cover-CDs zu freuen, der fühlt sich mit halbfertigen Kopien natürlich ebenfalls wohl.
Gegen die Unterstellung "Importgeschäft fördert Kopien" spricht auch die Tatsache, daß Kopien bereits auftauchen, bevor erste Importe über die Grenze rutschen. Ehrgeizige Golddisc-Sammler besitzen die geklaute Version noch vor der Erstveröffentlichung des Spiels, die Schnittstelle zur Cracker-Szene liegt bei den Herstellern und ihren Partnern in Entwicklung, Produktion und Vermarktung – nicht im Importhandel. Erst durch den Importstop ist es Sony gelungen, eine Gemeinsamkeit zwischen teuren Importen und schmuddeligen Kopien zu erzeugen: Der Handel mit beidem ist verboten, lediglich der Besitz einer Import-Version ist noch legal. Nicht der Importhandel, sondern das Verbot wird Kopien neuen Auftrieb geben: Spieler mit Geschmack jenseits des PAL-Mainstreams (vor allem Fans von Rollen-, Strategie- und 2D-Spielen) sind gezwungen, sich nach neuen Quellen umzusehen: Bisher haben sie viel Geld beim Fachhandel gelassen, die paar Mark für eine Kopie wandern in Zukunft wohl in die Taschen der Pausenhofkopierer. Fakt ist, daß das legale Spieleangebot (dank Import bislang vielfältig) zusammenschrumpft, Titelalternativen für den Kunden selten werden – außer man hat einen guten Draht zum Kopien-Dealer.
Auch die Einschätzung des erfahrenen Großhändlers Mark Sommer (Flashpoint), die das Branchenblatt MCV Anfang Oktober zitiert, sollte Sony, Konami & Co. zu denken geben: "Importspiele können einen Hype erzeugen: Weit vor der deutschen Veröffentlichung empfehlen die Freaks ihren Freunden Produkte, die die normale Kundschaft später als PAL-Version kauft." Dank seines guten Import-Rufs war "Final Fantasy" den deutschen Rollenspielern, Handel und Presse schon lange vor der Marketing-Offensive für "FF 7" bekannt. In Zukunft haben die Hersteller noch mehr und vor allem längerfristigen Aufklärungsbedarf. Ein Spiel, dem durch Import- und Fachhandel bereits ein guter Ruf vorauseilt (z.B. "Metal Gear Solid") wird´s nach einem vollzogenen Importstop nicht mehr geben. *wi*

ALTERNATIVEN

So sehen es Nintendo und Sega

Der Standpunkt des Marktführers Sony ist klar, doch wie stehen die Mitbewerber zum Import-Stop? Seit jeher kein Pardon kennt Nintendo: Wer N64-Hard- und Software in großen Stückzahlen im Ausland ordert, muß mit der Beschlagnahmung am Zoll rechnen. Daneben nützt Nintendo (wie auch Sony) indirekten Druck dank Macht auf dem Markt: Händler, die fleißig importieren, erhalten von Nintendo keine PAL-Ware mehr – nur wenige Geschäfte geben dem riskanten Import-Handel den Vorzug über eine offizielle Partnerschaft. Sega nützte wiederum anfangs die Entrüstung der Spieler und gestattet Dreamcast-Importe. Was gut klingt, hat leider einen Haken: Spätestens wenn das Dreamcast offiziell im Laden steht, wird der Hahn zugedreht – dann stehen Sega-freundliche "Early Adopters" im Regen. *wi*

haupt wissen, was Videospiele sind. (...) Bei einem Wegfall der Importe werden wahrscheinlich zahlreiche Fachgeschäfte schließen müssen. Der import-interessierte Kunde ordert per Internet in den USA oder zockt Kopien, schlechte PAL-Umsätze gibt´s auch weiterhin.

Wie werden Sie Firma auf die Restriktionen reagieren?
FRANK MICHAELIS: Wir werden sie befolgen.



War der Handel mit Importen bislang ein wichtiger Umsatzfaktor?
JÖRG BRINKMEIER: In Japan sind bis heute mehr als 1.300 Spiele für die Playstation erschienen, in Deutschland nur ca. 400. Diese Produktbreite für den Fachhandel ist eine wichtige Differenzierung zu den Fachmärkten und Kaufhausketten, die durch günstigere Konditionen natürlich eine andere Preispolitik realisieren können.

Halten Sie die Import-Beschränkung für fair?
JÖRG BRINKMEIER: Es geht nicht um Fairness, sondern um Glaubwürdigkeit: Im Gegensatz zu Nintendo hat Sony in der Anfangsphase der Playstation vom Verkauf der Importe durch Fachhändler profitiert, die eine Funktion als "Opinionleader" einnahmen. (...) Der Druck durch nicht verkaufte Spiele zwingt Sony zu Gegenmaßnahmen. Die einfachste ist das Unterbinden von Importe, die Laien für alle Umsatzeinbrüche verantwortlich machen – eine sehr kurzsichtige Betrachtung der Situation.

Wie werden Sie auf die Restriktionen reagieren?
JÖRG BRINKMEIER: Wir lassen die rechtliche Grundlage des Importverbots prüfen. Desweiteren erwägen wir Alternativen.

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES

09 31 / 57 16 01

0180 52 11 844

LEGEND	89,95
LEMMINGS	44,95
LIBERO GRANDE (DEZ)	89,95
LUCKY LUKE	89,95
MADDEN NFL '99	89,95
MASTER OF MONSTERS (FEB)	99,95
MEDIEVIL	89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE	89,95



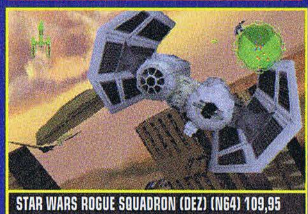
ABE'S EXODDUS (PS) 89,95

MEGA MAN LEGENDS	79,95
MEGA MAN X4	79,95
MONKEY HERO (FEB)	89,95
MOTO RACER 2	89,89
MR. DOMINO	79,95
MUSIC: MUSIC CREATION (DEZ)	89,95
NASCAR E99	89,95
NBA LIVE '99 (DEZ)	89,95
NEED FOR SPEED 3	89,95
NFL EXTREME (JAN)	89,95
NHL '99	89,95
NINJA - SHADOW OF DARKNESS	89,95
O.D.T.	89,95
PERIHELIAN	89,95
PET IN TV - TAMAGOTCHILIKE	79,95



Bomberman Hero (N64) 99,95 — TOCA Tour. Car 2 (PS) 89,95 — 1080° SNOWBOARDING (N64) 89,95 — Buck Bumble (N64) 99,95

POINT BLANK 79,95 - (MIT GUN)	154,95
POOL SHARK	89,95
PREMIER MANAGER E99 (JAN)	79,95
PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A	94,95
PSYBADECK	89,95
RATS ATTACK	89,95
RIVAL SCHOOL	79,95



STAR WARS ROGUE SQUADRON (DEZ) (N64) 109,95

ROGUE TRIP	89,95
SAN FRANCISCO RUSH 2	79,95
S.C.A.R.S.	79,95
SENTINEL RETURNS	89,95
SHADOW GUNNER	79,95
SMALL SOLDIERS	89,95
SPYRO THE DRAGON (+CD-CASE)	89,95
STREAK	89,95
SUPER POCKET FIGHTER	79,95
SWING	89,95
TAI FU (DEZ)	89,95
TEKKEN 3	99,95
TENCHU	89,95
TEST DRIVE 4X4 (DEZ)	89,95
TEST DRIVE 5	89,95
THE UNHOLY WAR	79,95
THEME HOSPITAL	89,95
TIGER WOODS PGA '99 (DEZ)	89,95
TOCA TOURING CAR 2	89,95
TOMB RAIDER 2	89,95
TOMB RAIDER 3	99,95
SCHLÜSSELANHÄNGER LARA CROFT	12,95
TUNGUSKA (FEB)	79,95
UBIK (FEB)	99,95
VICTORY BOXING 2	79,95
VIRUS (JAN)	89,95
WARGAMES	89,95
WILD ARMS (JAN)	79,95
WILD NINE'S SPECIAL EDITION (SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)	79,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0931/571602

Angebote des Monats

NBA Live 98 (SA) 24,95 — Croc (SA) 39,95 (PS-Plat) 44,95

WORLD LEAGUE BASKETBALL	89,95
WWF WARZONE	79,95
X-MEN VS. STREETFIGHTER	84,95
ZERO DEVIDE 2	79,95

Sega Saturn

SEGA SATURN MEGA ACTION SET GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE+ THUNDERHAWK 2 + BLAM MACHINEHEAD+SHELLSHOCK	333,-
CONTROL PAD ORIG.	44,95
INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG	59,95
LENKRAD ARCADE RACER	59,95
6-PLAYER-ADAPTER	19,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	39,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HIT	49,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	64,95
BURNING RANGERS	89,95
DEEP FEAR	89,95
HOUSE OF DEAD (INKL. GUN)	119,95
NHL ALLSTAR HOCKEY 98	79,95
PANZER DRAG. SAGA - 4 CD'S	89,95
RIVEN - MYST 2	89,95
SEGA TOURING CAR	89,95
SHINING FORCE 3	89,95
SONIC JAM.	89,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
WORLD LEAGUE SOCCER	89,95



Shining Force 3 (SA) 89,95 — Deep Fear (SA) 89,95

Nintendo 64

MARIO KOMPLETT PAK NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64	244,-
ANTENNENKABEL	24,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL (GRAU,GRÜN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ)	54,95
EXPANSN PAK ORG.(SPEICHER)	64,95
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH	14,95

Top Gear Overdrive (N64) 109,95 — Space Station (N64) 119,95 — Holy Magic Century (N64) 139,95 — Extreme G 2 (N64) 99,95

LENKRAD RACELEADER 64	109,95
MEMORY CARD 0.25 MG-ORG	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	39,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMBLE PAK JOYTECH	19,95
1080 SNOWBOARDING	89,95
AIR BOARDER 64	119,95
ALL STAR TENNIS E99	99,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BIO FREAKS	119,95
BODY HARVEST	94,95
BOMBERMAN 64	89,95
BOMBERMAN HERO	89,95
BUCK BUMBLE	99,95
BUST A MOVE 3 (DEZ)	99,95
CHOPPER ATTACK	129,95
CRUISIN WORLD	89,95
DIDDY KONG RACING	89,95
DUAL HEROES	129,95
EARTHWORM JIM 3D (JAN)	99,95
EXTREME G 2	99,95
F1 WORLD GRAND PRIX	89,95
FRANKREICH '98 - FUßB.-WM	99,95



ZELDA 64 (DEZ) (N64) 109,95

F1 World GP (N64) 89,95 — Banjo Kazooie (N64) 89,95

FIGHTER'S DESTINY	129,95
FORSAKEN	119,95
F-ZERO X	89,95
G.A.S.P.	99,95
GEX 64 (GEX 2) (DEZ)	129,95
GLOVER	89,95
GOEMON - MYSTIC.NINJA 64	129,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION	99,95
HOLY MAGIC CENTURY	129,95
IGGYS RECKING BALLS	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER E98	99,95
KNIFE EDGE	99,95
LYLAT WARS (OHNE RUMB.PAK)	89,95
MADDEN NFL '99	99,95
MARIO KART 64	89,95
MISCHIEF MAKERS	89,95
MISSION IMPOSSIBLE	99,95
NASCAR '99	109,95
NBA COURTSIDE	89,95
NBA JAM '99 (NOV)	99,95
NBA LIVE '99	109,95
NFL BLITZ (DEZ)	109,95
NFL QUARTERBACK CLUB E99	94,95
NHL '99	109,95
NHL BREAK.HOCKEYE 99(DEZ)	94,95
OFFROAD CHALLENGE	129,95
RAMPAGE WORLD TOUR	129,95



SCARS	109,95
SNOWBOARD KIDS	89,95
SPACE STATION-SILIKON VAL.	94,95
STARSHOT (SPACE CIRCUS)	109,95
STAR WARS-ROG. SQD.(DEZ)	109,95

DIE ERSTEN BESTELLER ERHALTEN EINE KLEINE ÜBERRASCHUNG

TUROK 2 (DEZ) (N64) dt. 88,88 engl PAL: 99,95

SUPER MARIO 64	89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBER.	24,80
TOP GEAR OVERDRIVE	109,95
TOP GEAR RALLY	49,95
TUROK 2 - DEUTSCH (DEZ)	88,88
TUROK 2 - ENGL. PAL-VER.(DEZ)	99,95
TWISTED EDGE SNOWBOARD.	109,95
VIRTUAL POOL (DEZ)	109,95
V-RALLY	99,95
WAIALAE COUNT. CL.TR.GOLF	119,95
WAYNE GRETZKY HOCK. '98	129,95
WCW VS. NWO: REVENGE	129,95
WETRIX	109,95
WIPEOUT 64	129,95
WWF WARZ. - RAW IS WAR	99,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	24,80
ZELDA: OCAR. OF TIME (DEZ)	109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64	24,80

GAME BOY COLOR

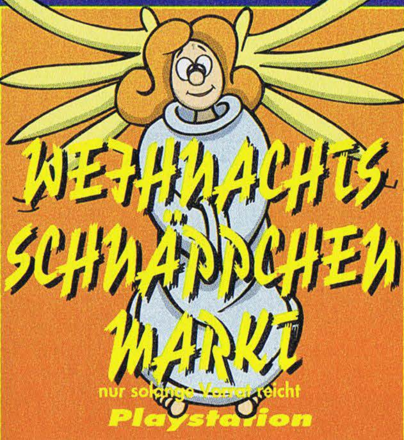
RECHTZEITIG VORBESTELLEN!

GAMEBOY COLOR	139,-
GAMEBOY COLOR CLEAR PURPLE	139,-
BUGS BUNNY & LOLA	54,95
CONKERIS POCKET TALES	59,95
GAME & WATCH GALLERY 2	44,95
HARVEST MOON	59,95
NBA JAM '99	44,95
POCKET BOMBERMAN	44,95
QUEST FOR CAMELOT	59,95
TETRIS DELUXE	44,95
TUROK 2	44,95

DREAMCAST kommt

Rufen Sie bei Interesse unsere Dreamcast-Hotline unter Tel. 0931/3545223 an!





nur solange Vorrat reicht

Playstation

ABE'S ODDYSEE - PLAT.	49,95
ACTUA ICE-HOCKEY	49,95
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	44,95
AUTO DESTRUCT	49,95
BUST A MOVE 2 - PLATINUM	49,95
CHILL	44,95
COMMAND & CONQUER - PLAT.	44,95
CRASH BANDICOOT - PLAT.	49,95
CROC - PLATINUM	44,95
CYBALL ZONE	39,95
DESTRUCTION DERBY 2 - PLAT.	49,95
FORMEL 1 - PLATINUM	49,95
FORSAKEN	49,95
FRANKREICH E98	44,95
GRAN THEFT AUTO - PLAT.	49,95
HERCULES - PLATINUM INKL. CD-CASE (SVR)	49,95
INT.SUPERSTAR SOC.PRO-PT.	49,95
MASS DESTRUCTION	49,95
MICRO MACHINES V3 - PLAT.	49,95
MICKEY'S WILD ADVENTURE - PT INKL. CD-CASE (SVR)	49,95
PANDEMONIUM - PLAT.	49,95
PORSCHE CHALLENGE - PT.	49,95
POWERBOAT RACING	49,95
R-TYPES	74,95
RAYMAN - PLATINUM	44,95
RESIDENT EVIL - PLATINUM	44,95
RIDGE RACER REVOLUT. - PT.	49,95
ROAD RASH - PLATINUM	44,95
S.C.A.R.S.	79,95
SHADOW GUNNER	79,95
SKULL MONKEYS	44,95
SOVIET STRIKE - PLATINUM	44,95
SPIDER	39,95
SUPER MATCH SOCCER	49,95
TEKKEN 2 - PLATINUM	49,95
TEST DRIVE 4	44,95
TOCA TOURING CAR - PLAT.	44,95
TOMB RAIDER - PLATINUM	44,95
TRUE PINBALL - PLATINUM	49,95
V-RALLY - PLATINUM	44,95
VIRTUAL POOL E96	44,95
WILD NINES - SPECIAL ED.	79,95
WIPEOUT 2097 - PLATINUM	49,95
WORMS - PLATINUM	44,95
X-MEN CHILDREN O.T. ATOM	44,95
XENOCRACY	69,95

Nintendo 64

BODY HARVEST	94,95
CHAMALEON TWIST	49,95
G.A.S.P.	99,95
IGGYS RECKIN BALLS	79,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	49,95
NBA PRO '98	89,95
NFL QUARTERB. CLUB '98	49,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY	49,95
SPACE STATION-SILIKON VALLEY	94,95
TOP GEAR RALLY	49,95
TUROK DINOSAUR HUNTER	49,95
WCW VS. NWO WORLD TOUR	119,95
WWF WARZONE	99,95

Saturn

BLAM MACHINEHEAD	24,95
BLAZING DRAGONS	19,95
CRIMEWAVE	14,95
CROC	39,95
DARIUS 2	19,95
NASCAR 98	39,95
NBA LIVE 98	24,95
NHL 98	39,95
NHL POWERPLAY	24,95
NIGHTS 3D + ANALOG PAD	79,95
PARODIUS DELUXE	14,95
RAMPAGE WORLD TOUR	39,95
REVOLUTION X	19,95
SHELLSHOCK	24,95
STARFIGHTER 3000	19,95
THUNDERHAWK 2	19,95
Z	59,95

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

TEL: 0049/85 17 37 77

1DM 7,5 ÖS, PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GEB.

Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr. UPS DM 6,- zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasse (nur Euroschecks) DM 4,-; Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht.



Die besten des Jahres

Kopf-an-Kopf-Rennen von N64 und Playstation: Bei der Wahl zu den Spielen des Jahres teilen sich die beiden Konkurrenten die besten Plätze. Vorhang auf: The winner is...

Ein starkes Spielejahr neigt sich dem Ende und im Duell "PSX gegen N64" gibt´s einen klaren Gewinner: Euch, den Spieler! Denn sowohl Nintendo als auch Sony legten sich mächtig ins Zeug, um klare Kaufargumente zu schaffen: Um die folgenden Titel kommt kein aufrechter MAN!AC herum. *wi*

SHOOT´EM-UP

"Lylat Wars" und James Bond haben's vorgemacht, ein Jahr später zieht Acclaim mit zwei neuen 3D-Knallern nach: Die grafisch und spielerisch besten "Shoot´em-Ups" kommen von diesem US-Hersteller, der nach schwierigen Jahren 1998 ein glorioses Comeback feierte. Gleich zweimal holt sich Acclaim die Action-Traumwertung von 90% – nur für das N64! Denn neben dem Modul-exklusiven **Turok 2** (auch dank RAM-Pack-Unterstützung unser "Actionspiel des Jahres") riß unsere Baller-Crew auch das N64-**Forsaken** vom Stuhl. Die Playstation-Version ist schwächer, war uns aber immerhin noch 88% Spielspaß wert. Platz 1 und 2 für Acclaim – dahinter folgt Psygnosis´ Playstation-exklusive Weltraum-Oder **Colony Wars 2** sowie (mit einigem Abstand) der Saturn-Import **"Gun Griffon"**, das beste taktische Ballerspiel des Jahres. Schade, daß es die Roboterrandale in 3D nicht mehr nach Deutschland schaffte.

Mit bewährtem Helden und brandneuer N64-RAM-Pak-Unterstützung auf den Action-Thron: "Turok 2" von Acclaim.

RENNSPIEL

Das beste Playstation-Spiel ´98? Zumindest in der Kategorie Rennspiele zeigte Sonys "Gran Turismo" allen anderen Boliden den Auspuff.

Sony kam, gab Gas und siegte: Das hauseigene (und selbstverständlich Playstation-exklusive) **Gran Turismo** ließ den anderen Rennspielen keine Chance. Für Schönheit, Rasanz und Komplexität vergab MAN!AC 92%, die höchste Spielspaßwertung des Jahres! Lediglich die englische Rally-Simulation **Colin McRae**, ein authentischer Spaß für ehrgeizige Solisten, kam mit 90% auf ein paar Meter an "Gran Turismo" heran. Erst auf Platz 3



und 4 folgen N64-exklusive Rasereien: **F-Zero X** und das alpine **1080°** gelten als die schnellsten 3D-Rennen der Gegenwart; das eine ein schwindelerregender Zoom durch futuristische Tunnel- und Schwebebahn-Kurse, das andere eine trickreiche Abfahrt durch tiefverschneite Szenarien.

PRÜGELSPIEL



Trotz PAL-Schlampereien ganz klar das beste Prügelspiel: Namcos "Tekken 3" für die Playstation.

Wer prügelt, greift zum Playstation-Pad, daran kann auch das N64-exklusive **Fighter´s Destiny** nichts ändern. Trotz 87% Spielspaß muß sich Imagineers 3D-Schlägerei mit Platz 3 begnügen, denn mit Namco und Capcom kloppten sich die beiden besten Prügelhersteller der Welt exklusiv bei Sony: Vor der gut ausgestatteten **Street Fighter Collection** in klassischem 2D plazierte sich das dritte **Tekken**: Auch wenn die PAL-Fassung nach Meinung der Fans schwächer ist als das Japan-Original (wegen PAL-Balken und Geschwindigkeitsmanko), kennen wir zur Highend-Prügelei mit 21 phantasievollen Helden keine ernstzunehmende Alternative. Laut Sony konnten viele Fans den verspäteten Release nicht erwarten und griffen zum Import-Original.

SPORT



Mit bewährten Tugenden und polierter Optik an die Tabellenspitze: Konamis "International Superstar Soccer 98" für N64.

Mickrige Verschönerungen oder jährlicher Quantensprung? An Sportspielen kritisieren viele Konsolen-Fans, daß sie sich Jahr für Jahr nur ganz leicht verbessern, daß statt Fortsetzungen eigentlich nur Updates geliefert werden. MAN!AC findet den Vorwurf nicht fair, denn Disziplinen wie Bildschirm-Tennis, Fußball und Hockey haben sich innerhalb nur weniger Jahre vom pixeligen Getümmel zum fotorealistischen Sportereignis entwickelt.



OLIVER EHRLE

Trotz der Masse an Playstation-Rollenspielen mauserte sich ´98 die WCW auf dem N64 zum abendlichen Action-Highlight: Sich zu viert über den Bildschirm zu kloppen macht höllisch Spaß, zumal Mitte des Jahres das überarbeitete "Virtual Pro Wrestling 64" neue Backpfeifen-Maßstäbe setzte. Im Zivi-Streß kam auch Hudsons mobiler Sandkastenkrieg "Game Boy Wars" gerade recht: Dank automatischer Speicherfunktion wird jeder unbeobachtete Augenblick für einen strategischen Zug genützt – verpetzt mich nicht!

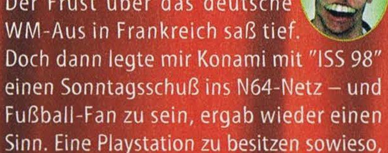


ZEITSCHLUCKER 1998

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	WCW vs NWO	Nintendo 64	THQ
2.	Indiziert	Nintendo 64	Rare
3.	Game Boy Wars	Game Boy	Hudson

CHRISTIAN BLENDL

Ein erfreulich guter Spiele-Jahrgang, der bei der Rückschau an so manche Nachtschicht erinnert. Privat spielte ich jedoch mit Bedacht: Bei "Colin McRae" und "Abe's Exoddus" vergaß ich sogar öfters den abendlichen Simpsons-Pflichttermin: Diese zwei Playstation-Knaller heizten mir (und dem stotternden Sony-Laufwerk) gehörig ein. Anfang des Jahres freute ich mich über 007s Konsolen-Eskapaden und "1080°" – trotzdem staubt mein N64 meist in der Ecke. Gegen Ende des Jahres nerven mich Raubkopierer-Welle und Import-Ultimaten – bitte fair bleiben!



ZEITSCHLUCKER 1998

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Colin McRae Rally	Playstation	Codemasters
2.	Abe's Exoddus	Playstation	GT
3.	Point Blank	Playstation	Namco

THOMAS SZEDLAK

Videospiele als Seelenmassage: Der Frust über das deutsche WM-Aus in Frankreich saß tief. Doch dann legte mir Konami mit "ISS 98" einen Sonntagsschuß ins N64-Netz – und Fußball-Fan zu sein, ergab wieder einen Sinn. Eine Playstation zu besitzen sowieso, wie das coole "Crash Bandicoot 3" und vor allem "Grand Turismo" in diesem Jahr bewiesen. Was nützen Pentium 2 und Voodoo 2, wenn das beste Rennspiel aller Zeiten exklusiv auf der Sony-Konsole erscheint? Nüschts!



ZEITSCHLUCKER 1998

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	ISS 98	Nintendo 64	Konami
2.	Grand Turismo	Playstation	Sony
3.	Crash Bandicoot 3	Playstation	Sony

1998

PRÄDIKATE PRO SYSTEM

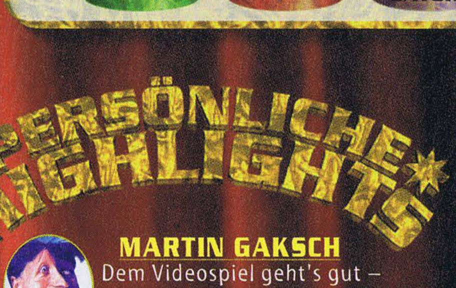
25 / 20 / 15 / 10 / 5

PLAY-STATION

NINTENDO 64

SATURN

Wie sind die begehrten "It´s a MAN!AC"-Prädikate auf die Konsolen verteilt? Im Ermessungszeitraum 1/98 bis 12/98 sahnte Playstation-Software 25 Mal mit einer Spielspaßwertung von 85% oder gar höher ab. Im Verhältnis zur Anzahl der erschienen Spiele schlug sich das Nintendo 64 aber noch besser und sackte 16 Prädikate ein. Zum letzten Mal dabei ist der Saturn, der 1998 immerhin noch zweimal durch einen Prädikat-Toptitel glänzen konnte – nächstes Jahr um diese Zeit steht wohl ein Dreamcast mit "It´s A MAN!AC"-Ehrungen an dieser Stelle.



MARTIN GAKSCH

Dem Videospiel geht's gut – sollte man meinen. Sony hat den Sprung in den Mainstream geschafft und verkauft Playstations ohne Ende. Nur sollte niemand vergessen, wer unser liebstes Hobby in düsteren Zeiten am Leben gehalten hat und vielleicht auch wieder halten muß – das sind nicht die Gelegenheitsspieler mit Konsole, "Formel 1" und "Tomb Raider", sondern engagierte Joypad-Fans mit reichhaltiger Software-Bibliothek. Gerade die werden von überaufgeregten Anbietern momentan in die Enge getrieben – liebe Leute, laßt die Kirche im Dorf und den Freaks ihre paar lächerlichen Importe.



ZEITSCHLUCKER 1998

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Gran Turismo	Playstation	Sony
2. F-Zero X	Nintendo 64	Nintendo
3. Future Cop	Playstation	Electronic Arts

ULRICH STEPPBERGER

Obwohl die Rennspielgemeinde "Gran Turismo" zum Liebling erklärt, ziehe ich das ruppige Fahrvergnügen von "Colin McRae Rally" vor: Nie machte es mehr Spaß, mit seinem Boliden durch Wälder und über Berge zu holzen. Das knuddlige "Spyro the Dragon" entzückte mein Hüpfspiel-Herz mit Charme und grandioser Grafik, während bei "Winter Heat" (Bild) der Schweiß in Strömen fließt: Die hervorragende Winterolympiade war für mich der krönende Abschluß der Saturn-Ära.



ZEITSCHLUCKER 1998

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Colin McRae Rally	Playstation	Codemasters
2. Spyro the Dragon	Playstation	Sony
3. Winter Heat	Saturn	Sega

Künstliche Intelligenz und Motion-Capture-Animationen, authentische Mimik dank echter Lizenzen und ständige Technik-Verbesserungen (z.B. durch die Verwendung hoher Bildschirmauflösung) – was wollt Ihr mehr? Solange sich **International Superstar Soccer 98** (die brillante Nintendo-Fassung ist unser Sportspiel des Jahres), **FIFA** und **Madden NFL** so nahe am grafischen und spielerischen Limit tummeln, lassen wir uns jährliche "Updates" gerne gefallen.
Ach ja: Das Sportspielangebot auf der Playstation ist hervorragend, doch die allerbesten Versionen von Fußball & Co. gibt's in der Regel für das N64.

JUMP'N'RUN


Perfektion aus England: Exklusiv fürs N64 ersann Edelentwickler Rare das kinderfreundliche 3D-Jump'n'Run "Banjo-Kazooie".

Ein gutes Jahr für Hüpfspielfreunde: Sowohl für das N64 als auch für die Playstation, von "Gex 3D" zum Hüpfdebüt des "Bomberman" erschienen 1998 eine Menge Titel, die es mit "Mario 64" aufnehmen wollten: Dicht auf die Mütze rückten dem Miyamoto-Helden dabei die Kollegen des englischen Edel-Entwicklers Rare, die mit **Banjo-Kazooie** technische Brillanz mit spielerischer Liebe zum Detail kombinierten und souverän das beste Cartoon-Spiel des Jahres lieferten. Wir sind gespannt auf "Conker´s Quest". Den zweiten Platz teilen sich dafür drei Playstation-only-Titel: Das japanische **Klonoa – Door to Phantomile** von Namco sowie **Crash Bandicoot 3** und **Spyro the Dragon.** Letzteres kommt von Sony USA – ebenso wie "Crash Bandicoot 3", das technisch das Letzte aus der Playstation herauskitzelt. Ob's wohl '99 Teil 4 geben wird?

ADVENTURE UND ACTION-ADVENTURE

Die vielfältigsten Spielkonzepte tummelten sich 1998 im Bereich der Abenteuerspiele und Action-Adventures: Vom Knobel-Märchen "Discworld 2" bis zum actionlastigen Fantasy-Tumult "Diablo" erschienen im letzten Jahr eine Menge Titel, die Köpfchen, Phantasie und Durchhaltevermögen von Euch fordern. Der Favorit, ein berüchtigtes Horror-Sequel von Capcom, wanderte aus den Charts direkt auf den Index – Bahn frei für zwei Adventure-Kontrahenten, wie sie unterschiedlicher nicht sein können: Das beste Action-Adventure im japanisch-klassischen "Zelda"-Stil ist fraglos Sonys **Alundra**, der stärkste Titel der westlichen "Flashback"-Schule hingegen **"Abe´s Exoddus"** aus den USA. Welches Spiel Euch mehr zusagt, müßt Ihr selbst entscheiden – wir MAN!ACs erheben das neukonzipierte "Alundra" zum besten Action-Adventure 1998 und räumen für das Abe-Update den ehrenvollen zweiten Platz ein. Für Importfreunde gibt´s noch ein drittes empfehlenswertes Spiel: Squares "Parasite Eve" existiert jetzt auch in einer englischen Fassung – ein parapsychologisches Action-Adventure mit viel Rollenspieldrumherum.


Endlich wieder ein klassisches Abenteuer im "Zelda"-Stil: Das eingedeutschte "Alundra" ist unser Action-Adventure des Jahres.

STRATEGIESPIEL



Wenig Neues an der Strategie-Front: Erneut schnappt sich Westwood den Hauptpreis mit "C&C Alarmstufe Rot: Gegenschlag".

Same procedure as every year: Während mit dem neuen **Command & Conquer** nur ein ernstzunehmendes PAL-Strategiespiel für die Playstation erschien, und das Rennen zum Strategiespiel des Jahres somit zum Westwood-Alleingang wurde, beherrscht den Import-Sektor **Final Fantasy Tactics** von Square. Letztes Jahr erwähnten wir an dieser Stelle die textlich unverständliche Japan-Version, diesmal feiern wir die saubere US-Übersetzung. Eine Deutschland-Fassung ist leider nicht geplant. Dafür brachte Sega als einen der letzten PAL-Saturntitel das dritte **Shining Force** nach Europa – mit 82% Spielspaß erreicht es immerhin den dritten Platz. Hoffen wir, daß auf diesem Sektor im nächsten Jahr etwas mehr geschieht, schließlich wimmelt´s in Japan von Strategiespielen auf Konsole.

PUZZLE

Renaissance der Denkspiele – zumindest auf dem Nintendo 64: Während Japaner ein komisches Mickey-Mouse-"Tetris" von Capcom und (ab jetzt) "Tetris DX" auf dem neuen Game Boy Color zocken, erfreuen sich deutsche Puzzle-Fans an **Bust a Move Arcade.** Die Nintendo-Manifestation der erfolgreichsten Knobelserie der 90er-Jahre ist unser "Denkspiel des Jahres 1998".
Die Neuauflage eines quasi-legendären 80er-Jahre-Klassikers schmuggelt sich mit deutlichem Abstand auf Platz 2: Trotz einer Handlung, die noch kein Tester treffend in Worte faßte, war uns Psygnosis' esoterisches Remake **Sentinel Returns** 81% Spielspaß wert – drei Zähler mehr als die frische Spielidee der Landleute von Ocean – Platz 3 belegt **Wetrix** für das N64, ein feuchter Mix aus "Tetris" und "Populous".



Kann diese Drachen jemand stoppen: Mit dem N64-"Bust a Move Arcade" hat Acclaim das Denkspiel des Jahres im Programm.

ROLLENSPIEL

Rollenspiele kommen selten bzw. mit mordsmäßiger Verspätung, doch wenn sie kommen, ist nächtelanger Spielspaß garantiert. Auch 1998 gab´s für die Playstation nur zwei reinrassige Rollenspiele – beide ergatterten das "It´s a MAN!AC"-Prädikat und damit eine Spielspaßwertung über 85%. Knapp vor Capcoms **Breath of Fire 3** (die ersten Teile gab's nur für Super NES) krönen wir Sonys **Wild Arms** zum "Rollenspiel des Jahres". Nach vielen Verschiebungen müßten jetzt beide Fantasy-Schinken in den deutschen Händlerregalen liegen.
Auf Platz 3 einer der letzten Saturn-Titel, das superumfangreiche **Panzer Dragoon Saga** von Sega.



Um Monate verspätet, aber trotzdem konkurrenzlos gut: "Wild Arms" ist unser Rollenspiel des Jahres 1998.

1998

DIE BESTEN SPIELEHERSTELLER

HERSTELLER	ÜBER 85%
1. Electronic Arts	9 Spiele
2. Acclaim	5 Spiele
3. Capcom, Sony	je 4 Spiele
5. Midway	3 Spiele
6. Codemasters, Hudson, Namco, Nintendo, Psygnosis	je 2 Spiele
11. Crystal Dynamics, Fox, GT, Imagineer, Konami, Square, Taito, THQ	je 1 Spiel

Dank gewaltiger Sportpalette und Knowhow auf beiden Konsolen (N64 und Playstation) holte sich Electronic Arts auch in diesem Jahr die meisten "It's a MAN!AC"-Prädikate – damit ist die amerikanische Riesenfirma der "Spielehersteller des Jahres 1998". Platz 2 geht an Acclaim, die zwar nicht auf Updates, dafür aber auf Sequels setzten.



PERSÖNLICHE HIGHLIGHTS

WINNIE FORSTER

Hmm, komisch: Als Hardware mag ich das N64 lieber, doch 1998 saß ich trotzdem häufiger (und länger!) vor der Playstation. Schuld daran ist die jüngste Generation der Playstation-Spiele, die aus der angestaubten Hardware das letzte rausholen. "Gran Turismo" und "Metal Gear Solid", "Front Mission Alternative" (Bild) und "Parasite Eve" – diesen Meisterwerken hatten Nintendo und Sega nichts entgegenzusetzen. Ohne Oldies und Importe (Square), Automaten (Namco, Sega) und Handhelds (Bandai) hätte mich aber auch die Playstation nicht vor der Bildschirm-Langeweile gerettet: Nur in der Abwechslung und Vielfalt machen Videospiele Spaß, die Aussicht auf ein Import-Verbot erfüllt mich mit Grausen.

ZEITSCHLUCKER 1998

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Front Mission Alternative	Playstation	Square
2. Metal Gear Solid	Playstation	Konami
3. Tenchu	Playstation	Sony/ Activision

ANDREAS ULRICH

Erschreckend, wie der PC den Konsolen in diesem Jahr technisch davonzog. Aber trotz sündteurer 3D-Beschleunigung und SVGA-Auflösung spiele ich lieber und länger an Playstation und N64. Meine EA-Sports-Favoriten "NHL '99" und "FIFA '99" mögen zwar nicht so brillant aussehen, spielen sich aber um Längen besser. Adventure-Spektakel wie "Parasite-Eve" und 007-Actionknüller auf dem N64 beweisen, daß hervorragendes Spieldesign den technischen Nachteil locker ausbügelt. Nur auf das Online-Potential schiele ich neidisch und hoffe auf ein Dreamcast-Modem.

ZEITSCHLUCKER 1998

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. NHL '99	Nintendo 64	Electronic Arts
2. NFL Blitz	Nintendo 64	Midway
3. Ultima Online	PC	Origin

JAHRESINHALT 1998

FEATURES & REPORTAGEN

Titel	Ausgabe	Seite
32-Bit-Evolution	2	76
5 Jahre MAN!AC	11	36
Dreamcast: Sega Challenge Day 2	12	8
Dreamcast: Sega schlägt zurück	8	8
Dreamcast: Die Technik	9	24
Fußball furios	6	32
Grusel, Gags und Gänsehaut	4	30
Hardware-Kaufberatung 97	1	14
Hasbro: Neues Leben für Atari-Klassiker?	6	30
Ja zum Dreamcast	10	24
Jäger und Gejagte: Raubkopierer-Report	7	37
Jäger und Sammler	10	38
Jahresinhalt 97	1	50
Krank durch Videospiele	5	102
Major Player der Spieleindustrie	4	42
Mehr RAM für eine bessere Optik	12	42
N64-Spielekatalog, Der	5	34
Playstation PDA: Sony macht mobil	4	58
Sammlerstücke	3	16
Square-Special: Schwerter & Magie	7	18
Spiele des Jahres 97	1	44
Tekken: Das Turnier der stählernen Fäuste	6	44
Updates, Serien & Nachfolger	9	39
WM-Fieber: Die MAN!AC-Marktanalyse	7	96
Zukunft des Videospiels, Die	2	36

SPIELEVORSTELLUNGEN & PREVIEWS

Spiel	System	Ausgabe	Seite
1080° Snowboarding	Nintendo 64	2	20
Abe's Exoddus	Playstation	10	20
Abe's Exoddus	Playstation	4	23
Abe's Exoddus	Playstation	7	8
Abe's Exoddus	Playstation	9	32
Akuji the Heartless	Playstation	11	10
Alundra	Playstation	3	12
Apocalypse	Playstation	10	6
Assault	Playstation	7	12
Asteroids 3D	Playstation	10	27
Azure Dreams	Playstation	6	20
Battletanx	Nintendo 64	9	8
Biofreaks	Playstation, N64	6	16
Blast Radius	Playstation	6	10
Blaze & Blade	Playstation	12	26
Blue Stinger	Dreamcast	11	27
B-Movie	Playstation	7	14
B-Movie	Playstation	9	31
Box Champions	Playstation	11	24
Breath of Fire 3	Playstation	2	14
Buck Bumble	Nintendo 64	6	26
Castlevania 64	Nintendo 64	11	22
Chill	Playstation	4	17
Chocobo No Dungeon	Playstation	3	8
Colin McRae Rally	Playstation	4	10
Colony Wars 2	Playstation	10	12
Colony Wars 2	Playstation	6	8
Crash Bandicoot 3	Playstation	9	10
Deep Blue	Playstation	12	22
Diablo	Playstation	3	6
Ehrgeiz	Automat	6	24
Ehrgeiz	Playstation	10	18
Extreme G 2	Nintendo 64	10	16
Fighter's Destiny	Nintendo 64	2	16
Final Fantasy 8	Playstation	9	6
Formel 1 '98	Playstation	10	14
Forsaken	Playstation, N64	2	24
F-Zero X	Nintendo 64	2	21
Go Train	Playstation	3	9
G-Police 2	Playstation	11	8
Gran Turismo	Playstation	2	12
Grand Sumo 64	Nintendo 64	3	9
Holy Magic Century	Nintendo 64	6	21
Jest	Nintendo 64	4	14
Jet Force Gemini	Nintendo 64	8	20
Lucky Luke	Playstation	3	10
Medievil	Playstation	5	24
Metal Gear Solid	Playstation	7	24
Mission: Impossible	Nintendo 64	6	22
Monkey Hero	Playstation	7	30
Moto Racer 2	Playstation	9	30
Music	Playstation	12	32
Nagano Winter Olympics	Playstation, N64	1	30
Ninja	Playstation	9	28
O.D.T.	Playstation	6	11
One	Playstation	1	32
Parasite Eve	Playstation	6	14
Pokemon Stadium	Nintendo 64	10	10
Psybadek	Playstation	8	22
Rogue Trip	Playstation	10	26
Rollcage	Playstation	12	28
S.C.A.R.S.	Playstation	8	14
Sentinel Returns	Playstation	6	10
Shaolin	Playstation	10	22

SPIELEVORSTELLUNGEN & PREVIEWS (FORTSETZUNG)

Spiel	System	Ausgabe	Seite
Shining Force 3	Saturn	3	9
Sim City 2000	Nintendo 64	2	22
Sim City 64	Nintendo 64	2	22
Small Soldiers	Playstation	6	28
Snow Racer 98	Playstation	4	16
Sonic Adventure	Dreamcast	11	26
Soul Calibur (Ehrgeiz)	Playstation	1	28
Space Circus	Nintendo 64	7	32
Spice World	Playstation	1	34
Spyro the Dragon	Playstation	9	20
Sword & Blood	Playstation	5	8
Tales of Destiny	Playstation	3	8
Tekken 3	Playstation	1	29
Time Crisis 2	Automat	6	23
Tomb Raider 3	Playstation	11	28
Tombi!	Playstation	5	26
Tommi Mäkinen Rally	Playstation	4	12
Tonic Trouble	Nintendo 64	7	16
Top Gear Overdrive	Nintendo 64	12	24
Turok 2	Nintendo 64	8	16
Turok 2	Nintendo 64	9	14
Vigilante 8	Playstation	4	8
V2000	Playstation	5	18
Wargames	Playstation	5	22
WinBack	Nintendo 64	9	18
Wipeout 64	Nintendo 64	10	15
WWF Warzone	Playstation, N64	9	16
XI	Playstation	6	12
Yoshi's Story	Nintendo 64	2	8
Zelda 64	Nintendo 64	2	18

SPIELE-TESTS (PAL)

Spiel	System	Ausgabe	Seite	%
1080° Snowboarding	Nintendo 64	11	102	85%
Abe's Exoddus	Playstation	11	80	88%
Actua Ice Hockey	Playstation	4	83	66%
Actua Soccer 2	Playstation	1	105	59%
Actua Tennis	Playstation	12	105	48%
Aero Gauge	Nintendo 64	6	77	52%
Aerofighters Assault	Nintendo 64	7	87	67%
Air Race	Playstation	3	72	67%
Airboarder 64	Nintendo 64	11	105	27%
All Star Tennis '99	Playstation	11	75	60%
All-Star Baseball '99	Nintendo 64	9	79	69%
Alundra	Playstation	4	86	88%
Apocalypse	Playstation	12	84	78%
Arcade's Greatest Hits 2	Playstation	2	66	71%
Ark of Time	Playstation	2	71	54%
Armored Core	Playstation	6	71	71%
Assault	Playstation	10	56	77%
Atari Collection 1	Saturn	7	91	49%
Atari Collection 2	Playstation	9	87	68%
Atlantis	Saturn	5	94	45%
Auto Destruct	Playstation	1	117	72%
Ayrton Senna Kart Duel 2	Playstation	2	64	63%
Azure Dreams	Playstation	9	72	77%
Ballblazer Champions	Playstation	1	119	70%
Banjo-Kazooie	Nintendo 64	8	80	90%
Batman & Robin	Playstation	9	84	65%
Beast Wars	Playstation	5	99	57%
Biofreaks	Playstation, N64	8	86	77%
Blast Radius	Playstation	8	84	71%
Blasto	Playstation	7	72	41%
Bloody Roar	Playstation	1	95	85%
B-Movie	Playstation	11	92	74%
Body Harvest	Nintendo 64	12	102	79%
Bomberman Hero	Nintendo 64	11	87	86%
Bomberman World	Playstation	6	84	75%
Brahma Force	Playstation	7	81	55%
Breath of Fire 3	Playstation	9	74	85%
Broken Helix	Playstation	2	70	80%
Buck Bumble	Nintendo 64	10	68	75%
Bugriders	Playstation	2	61	54%
Burning Rangers	Saturn	7	90	66%
Bushido Blade	Playstation	2	72	88%
Bust a Move 3DX	Playstation	3	71	88%
Bust a Move Arcade Ed.	Nintendo 64	6	83	86%
Bust-a-Groove	Playstation	11	105	68%
C&C 2: Gegenschlag	Playstation	10	62	84%
Caesars Palace	Playstation	3	71	24%
Cardinal Syn	Playstation	9	90	53%
CART World Series	Playstation	2	65	80%
Chill	Playstation	5	78	54%
Circuit Breakers	Playstation	8	93	76%
Clay Fighter 63 1/3	Nintendo 64	1	102	78%
Clock Tower	Playstation	2	69	68%
Colin McRae Rally	Playstation	7	52	90%
Colony Wars 2	Playstation	12	72	88%
Constructor	Playstation	11	76	74%
Cool Boarders 2	Playstation	2	73	74%
Cool Boarders 3	Playstation	12	100	78%
Courier Crisis	Saturn	6	77	54%
Crime Killer	Playstation	9	88	76%
Critical Depth	Playstation	2	75	59%
Croc	Saturn	3	67	85%
Cruis'n USA	Nintendo 64	3	59	69%
Cruis'n World	Nintendo 64	9	77	65%
Cyball Zone	Playstation	6	70	78%
Dark Rift	Nintendo 64	2	73	69%
Dead or Alive	Playstation	8	88	80%
Deathtrap Dungeon	Playstation	6	76	70%
Deep Fear	Saturn	10	74	73%
Devil's Deception	Playstation	1	111	74%
Diablo	Playstation	5	88	86%
Discworld 2	Playstation	1	123	85%
Dual Heroes	Nintendo 64	8	89	42%
Dynasty Warriors	Playstation	1	118	78%
Enemy Zero	Saturn	1	109	37%
Everybody's Golf	Playstation	7	75	70%
Extreme Snowbreak	Playstation	4	101	52%
F1 World Grand Prix	Nintendo 64	10	72	80%
Felony 11-79	Playstation	2	65	71%
FIFA '98 WM-Qualifikation	Nintendo 64	3	60	89%
FIFA '98 WM-Qualifikation	Playstation	1	104	85%
FIFA '98	Saturn	4	93	79%
Fighter's Destiny	Nintendo 64	3	50	87%
Fighting Force	Playstation	1	108	79%
Formel 1 '98	Playstation	12	80	84%
Formula Karts S.E.	Playstation	1	93	49%
Forsaken	Nintendo 64	6	68	90%
Forsaken	Playstation	5	80	88%
Frankreich '98	Nintendo 64	6	74	89%
Frankreich '98	Playstation	6	74	85%
Frenzy!	Playstation	10	61	51%
Future Cop L.A.P.D.	Playstation	11	78	82%
G-Darius	Playstation	11	97	73%
Gex: Enter the Gecko	Nintendo 64	11	101	80%
Gex: Enter the Gecko	Playstation	5	56	86%
Ghost in the Shell	Playstation	3	64	68%
Golden Goal '98	Playstation	6	72	77%
Gran Turismo	Playstation	6	64	92%
Grand Theft Auto	Playstation	1	88	82%
GT 64	Nintendo 64	9	83	56%
Heart of Darkness	Playstation	8	74	70%
Herc's Adventure	Playstation, SA	2	74	71%
Holy Magic Century	Nintendo 64	12	79	67%
House of the Dead	Saturn	5	98	58%
Iggy's Reckin' Balls	Nintendo 64	9	78	80%
Indy 500	Playstation	7	83	50%
Int. Superstar Soccer '98	Nintendo 64	10	58	90%
Int. Superstar Soccer '98	Playstation	10	58	77%
Iznogoud	Playstation	4	96	17%
J. McGrath Supercross '98	Playstation	8	92	56%
Jersey Devil	Playstation	1	92	81%
Jet Rider 2	Playstation	4	93	65%
Judge Dredd	Playstation	1	114	45%
K-1 Arena Fighters	Playstation	4	82	53%
Kick Off World	Playstation	8	85	61%
Klonoa - Door to Phantomile	Playstation	7	88	87%
Kula World	Playstation	6	78	75%
Last Report	Playstation	5	83	46%
Legend	Playstation	12	96	64%
Libero Grande	Playstation	12	75	53%
Lucky Luke	Playstation	5	100	54%
Madden Football 64	Nintendo 64	3	63	87%
Madden NFL '99	Playstation	11	83	88%
Masters of Teräs Käsi	Playstation	2	68	42%
Maximum Force	Playstation	1	116	50%
Medievil	Playstation	11	90	83%
Mega Man 8	Playstation	4	96	76%
Mega Man Battle & Chase	Playstation	4	78	65%
Men in Black	Playstation	9	91	39%
Midnight Run	Playstation	1	125	55%
Mischief Makers	Nintendo 64	1	124	84%
Mission: Impossible	Nintendo 64	10	54	67%
Moto Racer 2	Playstation	11	98	63%
Motorhead	Playstation	6	80	65%
Mr. Domino	Playstation	12	97	56%
Mystical Ninja	Nintendo 64	4	80	70%
N2O	Playstation	9	86	78%
Nagano Winter Olympics '98	Nintendo 64	3	54	66%
Nagano Winter Olympics '98	Playstation	3	54	54%
Nascar '98	Saturn	3	65	77%
Nascar '99	Nintendo 64	12	92	70%
Nascar '99	Playstation	12	92	64%
NBA Action 98	Saturn	1	121	80%
NBA Courtside	Nintendo 64	7	94	80%
NBA Fastbreak '98	Playstation	2	62	78%
NBA Live '98	Playstation	1	121	83%
NBA Live '98	Saturn	3	65	81%
NBA Pro '98	Nintendo 64	4	98	73%
NBA Pro '98	Playstation	4	98	79%
Need For Speed 3	Playstation	5	76	84%
Newman Haas Racing	Playstation	4	76	82%
NFL Blitz	Nintendo 64	12	86	86%
NFL Blitz	Playstation	12	86	85%
NFL Extreme	Playstation	12	83	76%
NHL '99	Nintendo 64	12	76	90%
NHL '99	Playstation	12	76	87%
NHL All-Star Hockey 98	Saturn	1	122	81%
NHL Breakaway '98	Nintendo 64	3	62	89%
NHL Face Off '98	Playstation	2	63	76%
NHL Hockey 98	Saturn	3	67	68%
Ninja	Playstation	11	96	67%
Note, The	Playstation	1	115	47%
O.D.T.	Playstation	11	94	75%
Off Road Challenge	Nintendo 64	10	76	58%
Olympic Hockey '98	Nintendo 64	5	78	84%
One	Playstation	2	58	84%
Panzer Dragoon Saga	Saturn	5	96	80%
Pax Corpus	Playstation	5	99	39%
Penny Racers	Nintendo 64	12	87	37%
Perfect Assassin	Playstation	7	83	17%
Pet in TV	Playstation	11	77	48%

Spiel	System	Ausgabe	Seite	%
PGA Tour 98	Playstation	1	99	83%
Phat Air Extreme Snowb.	Playstation	7	89	60%
Pitfall 3D	Playstation	4	102	63%
Point Blank	Playstation	7	84	83%
Power Slide	Playstation	2	67	57%
Power Soccer '98	Nintendo 64	9	79	49%
Power Soccer 2	Playstation	2	60	70%
Powerboat Racing	Playstation	4	92	43%
Poy Poy	Playstation	6	79	66%
Premier Manager 98	Playstation	10	53	65%
Rampage World Tour	Nintendo 64	6	73	54%
Rampage World Tour	Playstation	1	96	53%
Rampage World Tour	Saturn	7	91	53%
Rascal	Playstation	4	90	73%
Reboot	Playstation	5	79	57%
Risiko	Playstation	1	110	75%
Riven	Playstation	4	94	71%
Riven	Saturn	8	97	71%
Road Rash 3D	Playstation	7	82	77%
Robotron 64	Nintendo 64	9	87	52%
Rock'n'Roll Racing 2	Playstation	3	57	62%
Rushdown	Playstation	12	98	73%
S.C.A.R.S.	Playstation	11	88	75%
San Francisco Rush	Nintendo 64	1	100	70%
Sentinel Returns	Playstation	8	76	81%
Shadow Master	Playstation	1	98	67%
Shining Force 3	Saturn	8	94	82%
Silicon Valley	Nintendo 64	12	78	79%
Skullmonkeys	Playstation	3	66	77%
Snow Racer '98	Playstation	5	86	75%
Snowboard Kids	Nintendo 64	3	70	63%
Spawn - The Eternal	Playstation	4	95	29%
Spyro the Dragon	Playstation	11	84	87%
Steel Reign	Playstation	2	67	69%
Steep Slope Sliders	Saturn	1	122	67%
Street Fighter Collection	Playstation, SA	5	91	88%
Super Football Champ	Playstation	3	72	50%
Super Match Soccer	Playstation	7	79	46%
Tekken 3	Playstation	10	66	88%
Tenchu	Playstation	11	86	79%
Tennis Arena	Playstation	1	120	63%
Tennis Arena	Saturn	1	120	60%
Test Drive 4	Playstation	1	106	72%
Test Drive 5	Playstation	12	104	77%
The Fifth Element	Playstation	11	93	46%
Theme Hospital	Playstation	4	84	75%
Timeshock	Playstation	1	112	79%
TOCA 2 Touring Cars	Playstation	12	88	88%
Tombi!	Playstation	9	80	78%
Tommi Mäkinen Rally	Playstation	7	71	73%
Total NBA '98	Playstation	6	82	80%
Treasures of the Deep	Playstation	9	90	76%
Turok 2	Nintendo 64	11	72	90%
Unholy War, The	Playstation	12	102	61%
V2000	Playstation	11	100	68%
V-Ball	Playstation	8	95	36%
Vigilante 8	Playstation	7	92	78%
Viper	Playstation	8	78	70%
Virtual Chess 64	Nintendo 64	7	80	57%
VR Baseball 99	Playstation	11	97	61%
VS	Playstation	7	86	52%
Wargames	Playstation	8	96	67%
Warhammer: Dark Omen	Playstation	5	84	72%
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98	Nintendo 64	4	100	87%
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98	Playstation	4	100	77%
WCW Nitro	Playstation	8	89	65%
WCW vs NWO	Nintendo 64	4	82	87%
Wetrix	Nintendo 64	7	95	78%
Wild 9	Playstation	10	50	84%
Wild Arms	Playstation	7	76	86%
Winter Heat	Saturn	3	56	82%
World League Soccer '98	Playstation	7	78	67%
World League Soccer '98	Saturn	8	97	67%
Wreckin' Crew	Playstation	8	95	57%
WWF Warzone	Nintendo 64	10	70	80%
WWF Warzone	Playstation	9	92	80%
Xenocracy	Playstation	8	79	53%
XG 2	Nintendo 64	12	94	82%
X-Men vs Street Fighter EX	Playstation	9	93	77%
X-Men	Playstation	4	105	63%
Yoshi's Story	Nintendo 64	3	68	84%
Youngblood	Playstation	4	104	43%
Z	Saturn	7	73	77%

SPIELE-TESTS (IMPORT)

Spiel	System	Ausgabe	Seite	%
1080° Snowboarding	Nintendo 64	5	44	85%
Aero Gauge	Nintendo 64	3	32	52%
Aerofighters Assault	Nintendo 64	2	44	67%
All Japan Pro Wrestling	Saturn	2	55	75%
Arkanoid Returns	Playstation	5	53	56%
Atari Collection 2	Playstation	6	57	68%
Battle Garegga	Saturn	5	54	57%
Beast Wars	Playstation	3	38	57%
Big Bass World Championship	Playstation	12	50	77%
Bomberman Fantasy Race	Playstation	11	47	76%
Bomberman Fight	Playstation	3	46	71%
Bomberman Hero	Nintendo 64	7	50	86%
Bomberman Wars	Saturn	7	48	72%
Bomberman World	Playstation	4	53	75%
Brave Fencer Musashinden	Playstation	10	46	82%
Bubble Symphony	Saturn	2	56	67%
Bushido Blade 2	Playstation	5	52	86%
C - The Contra Adventure	Playstation	12	52	72%
Calcolo!	Playstation	2	52	64%
Capcom Generation 2	Playstation, SA	12	51	77%
Choro Q Park	Saturn	6	60	45%
Columns Arcade Collection	Saturn	1	58	78%
Cowboy Bebop	Playstation	8	70	52%
Crisis City	Playstation	11	47	59%
Dead or Alive	Playstation	5	46	80%
Dead or Alive	Saturn	1	62	80%
Destrega	Playstation	12	50	61%
Downhill Snow	Playstation	9	50	58%
Dracula X	Saturn	9	70	88%
Dual Heroes	Nintendo 64	3	32	42%
Dynamite Boxing	Playstation	8	71	61%
Einhänder	Playstation	2	48	82%
Elemental Gearbolt	Playstation	3	37	55%
Final Fantasy Tactics	Playstation	4	52	90%
Front Mission Alternative	Playstation	3	34	78%
F-Zero X	Nintendo 64	9	49	87%
G.A.S.P.	Nintendo 64	6	62	65%
Game Paradise Vol. 2	Playstation	6	52	47%
G-Darius	Playstation	6	56	73%
Golden Nugget	Playstation	3	38	32%
Gran Turismo	Playstation	3	42	-
Granstream Saga	Playstation	9	68	80%
GT 24	Saturn	9	70	47%
Guilty Gear	Playstation	8	71	79%
Gun Griffon 2	Saturn	7	85%	
Gunbarl	Playstation	11	46	77%
G-Vector	Saturn	1	58	45%
Hiryu No Ken Twin	Nintendo 64	3	33	78%
Image Fight & X-Multiply	Playstation	6	56	60%
Jet Moto 2	Playstation	2	50	65%
Kartia	Playstation	11	54	83%
King of Fighters '97	Playstation	9	67	85%
King of Fighters '97	Saturn	6	60	85%
Klonoa - Door to Phantomile	Playstation	3	36	87%
Konami MSX Coll. 2	Playstation	4	54	32%
Konami MSX Coll. 3	Playstation	6	58	34%
Langrisser 5	Saturn	9	69	81%
Langrisser Dramatic Edition	Saturn	6	61	82%
Layer Section 2	Saturn	1	58	75%
Metal Gear Solid	Playstation	11	48	-
Mike Piazza's Strike Zone	Nintendo 64	12	54	62%
Namco Anthology 1	Playstation	10	47	31%
Namco Museum Encore	Playstation	2	52	61%
Option Tuning Car Battle	Playstation	6	58	64%
Panzer Dragoon Saga	Saturn	4	56	-
Parasite Eve	Playstation	11	52	87%
Pocket Fighter	Playstation	9	50	82%
Power Drift	Saturn	5	54	24%
Project Gaiaray	Playstation	2	50	38%
Quest 64	Nintendo 64	9	48	67%
R-Types	Playstation	4	53	83%
Running Wild	Playstation	12	51	46%
Saga Frontier	Playstation	6	54	76%
Samurai Shodown 4 Special	Playstation	3	41	85%
San Francisco Rush	Playstation	6	57	59%
Savaki	Saturn	7	48	38%
Sega Ages Memorial Vol. 2	Saturn	2	56	46%
Side by Side Special	Playstation	2	49	76%
Side Pocket 3	Saturn	2	54	73%
Sidewinder 2	Playstation	3	40	82%
Silhouette Mirage	Playstation	10	48	73%
Ski Air Mix	Playstation	10	48	67%
Sol Divide	Playstation, SA	9	69	41%
Speed Power Gunbike	Playstation	7	46	38%
Speed Racer	Playstation	6	52	56%
Super Star Soldier	Nintendo 64	12	54	56%
Tactics Ogre	Playstation	7	46	81%
Tales of Destiny	Playstation	12	48	82%
Tekken 3	Playstation	6	48	90%
Tenchu	Playstation	5	48	78%
Thunderforce 5	Playstation	8	70	81%
Touge Max 2	Playstation	12	52	51%
Toukon Retsuden 3	Playstation	6	53	86%
Trap Gunner	Playstation	11	46	54%
Triple Play '99	Playstation	5	50	85%
Vampire Savior	Saturn	6	60	83%
Wangan Trail	Playstation	6	58	56%
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98	Nintendo 64	2	47	87%
WCW Nitro	Playstation	4	54	65%
WCW vs NWO: World Tour	Nintendo 64	2	47	87%
Wild Choppers	Nintendo 64	2	46	81%
Winning Eleven Perfect	Saturn	5	54	65%
Wonder 3 Arcade Gears	Saturn	6	61	72%
XI	Playstation	9	67	66%
X-Men vs Street Fighter EX	Playstation	5	49	77%
X-Men vs Street Fighter	Saturn	2	54	84%
Zero Divide Final Conflict	Saturn	2	55	62%
Zero Pilot	Playstation	5	50	64%

MESSEN UND VERANSTALTUNGEN

Messe	Ort	Ausgabe	Seite
CeBIT Home	Hannover	11	30
ECTS 1998	London	11	12
Electronic Entertainment Expo '98	Atlanta	8	28
Milia '98	Cannes	4	20
Nintendo Space World '97	Tokyo	1	8
Tokyo Game Show	Tokyo	12	16
Tokyo Game Show	Tokyo	5	10

INTERVIEWS

Interview-Partner	Firma	Ausgabe	Seite
Anderson, Darren (Producer)	Probe	3	26
Anthony, Mike (Programmierer)	Psygnosis	10	12
Arribart, Benoit (Programmierer)	Infogrames	6	22
Beckwith, Tony (Producer)	Probe	3	29
Bennett, Ash (Programmierer)	Probe	3	28
Braben, David (Designer)	Frontier Dev.	5	18
Fujiwara, Tokuro (Designer)	Whoopee Camp	9	80
Jones, Peter (Producer)	Probe	3	27
King of the Jungle (Entwickler)	Virgin	7	15

INTERVIEWS (FORTSETZUNG)

Interview-Partner	Firma	Ausgabe	Seite
Maita, Aki (Programmiererin)	Bandai	3	74
Manente, Luciano (Producer)	ASC Games	1	32
Moe, Thorsten (PR-Manager)	Sega	2	78
Scharringhausen, Jan (Rechtsanwalt)	GVU	7	38
Schwartz, Howard (Producer)	ASC Games	1	32
Scragg, Lol (Producer)	Psygnosis	10	12
Tomczyk, Brian (Designer)	Eidos	9	28

CLASSIC-REPLAY

Genre	Ausgabe	Seite
Action-Adventures	5	110
Adventures	2	86
Rollenspiele	4	110
Sport	3	78
Strategie	1	128

KNOW-HOW

Thema	System	Ausgabe	Seite
Game Buster/Comms-Link	PS/SA/N64	5	114
Konsolendoktor	Playstation	8	104
Laufwerk-Tuning	Playstation	7	110
Meister der Mogelei	alle	11	112
MPEG-Karte	Playstation	6	94
Multinorm-Umbau	Playstation, Saturn	1	132
Verdreckte Scheiben	alle CD-Systeme	2	90
Xlink-Software	Playstation	10	84
Xploder-Schummelmodul	Playstation	9	102
Yaroze/Action Replay	Playstation	4	116

PLAYERS GUIDES

Spiel	System	Ausgabe	Seite
1080° Snowboarding	Nintendo 64	11	118
Aero Fighters Assault	Nintendo 64	6	100
Alundra, Teil 1	Playstation	5	118
Alundra, Teil 2	Playstation	7	104
Alundra, Teil 3	Playstation	10	92
Banjo-Kazooie	Nintendo 64	9	108
Breath of Fire 3, Teil 1	Playstation	9	106
Breath of Fire 3, Teil 2	Playstation	10	88
Breath of Fire 3, Teil 3	Playstation	11	116
Breath of Fire 3, Teil 4	Playstation	12	116
C&C - Alarmstufe Rot, Teil 1	Playstation	1	142
C&C - Alarmstufe Rot, Teil 2	Playstation	2	102
C&C 2: Gegenschlag	Playstation	11	120
Colony Wars	Playstation	1	136
Diablo, Teil 1	Playstation	5	122
Diablo, Teil 2	Playstation	6	104
Final Fantasy 7, Teil 2	Playstation	1	138
Final Fantasy 7, Teil 3	Playstation	2	96
Forsaken	Nintendo 64	8	113
Gex: Enter the Gecko	Playstation	6	96
Grand Theft Auto, Teil 1	Playstation	2	100
Grand Theft Auto, Teil 2	Playstation	3	88
Heart of Darkness	Playstation	9	110
Klonoa - Door to Phantomile	Playstation	7	114
Risiko	Playstation	4	120
Riven	Playstation	4	122
Silicon Valley	Nintendo 64	12	118
Spyro the Dragon	Playstation	12	120
Tomb Raider 2	Playstation	1	144
Tomb Raider 2 Secrets	Playstation	2	104
Wild Arms, Teil 1	Playstation	8	112

LAST RESORT
NINTENDO 64 TIPS

Spiel	Ausgabe	Seite
Aero Gauge	8	106
All-Star Baseball '99	11	114
All-Star Baseball '99	8	107
Biofreaks	9	107
Bomberman 64	4	119
Bomberman Hero	3	97
Bust a Move 2	8	105
Clay Fighter 63 1/3	1	141
Diddy Kong Racing	1	134
Diddy Kong Racing	2	94
Extreme G	1	133
F1 World Grand Prix	11	115
FIFA '98 - Die WM-Qualifikation	6	95
Fighter's Destiny	4	117
Forsaken	8	105
Forsaken	9	103
Frankreich '98	9	104
F-Zero X	10	85
Iggy's Reckin' Balls	11	113
Iggy's Reckin' Balls	12	113
ISS 64	5	116
Mace - The Dark Age	1	135
Mace - The Dark Age	11	113
Madden 64	3	83
Major League Baseball	12	115
Major League Baseball	8	107
Mission: Impossible	10	87
Mystical Ninja	7	112
Nagano Winter Olympics	4	119
NBA Courtside	12	115
NBA Courtside	9	105
NBA Hangtime	3	84
NFL Blitz	11	113
NFL Blitz	12	114
NFL Quarterback Club '98	2	91
NFL Quarterback Club '98	9	104
NHL Breakaway '98	5	116
Olympic Hockey '98	10	86

Nintendo 64 Tips (Fortsetzung)

Spiel	Ausgabe	Seite
Rampage World Tour	6	96
Rampage	7	111
San Francisco Rush	1	135
San Francisco Rush	4	118
Snowboard Kids	5	116
Snowboard Kids	6	97
Snowboard Kids	7	113
Top Gear Rally	1	134
Top Gear Rally	4	119
WCW vs NWO	4	128
WCW vs NWO	5	116
WCW vs NWO	9	103
WWF Warzone	11	117
WWF Warzone	12	113
Yoshi's Story	7	111

Playstation-Tips

Spiel	Ausgabe	Seite
Actua Soccer	2	105
Air Combat	2	105
Air Race	10	86
Alien Trilogy	1	149
Arkanoid Returns	10	85
Auto Destruct	6	97
Beast Wars	6	96
Beast Wars	7	113
Biofreaks	9	104
Biofreaks	9	107
Blasto	8	107
Bloody Roar	3	86
Bloody Roar	5	116
Bloody Roar	9	105
Bomberman Fantasy Race	12	113
Bomberman World	6	96
Broken Helix	4	119
Burning Road	3	83
Bushido Blade	4	124
Bust a Move 2	1	149
C&C 2: Gegenschlag	11	115
C&C 2: Gegenschlag	12	115
Cardinal Syn	10	87
Cardinal Syn	11	114
CART World Series	10	87
CART World Series	2	92
CART World Series	4	118
Castlevania	2	92
Castlevania	5	117
Colin McRae Rally	10	91
Colony Wars	2	91
Colony Wars	6	97
Command & Conquer 2	3	85
Command & Conquer	1	134
Cool Boarders 2	2	93
Courier Crisis	10	87
Courier Crisis	3	84
Courier Crisis	6	96
Courier Crisis	8	106
Crash Bandicoot 2	2	93
Crash Bandicoot	4	126
Croc	1	133
Darklight Conflict	3	83
Dead or Alive	8	108
Deathtrap Dungeon	10	85
Deathtrap Dungeon	8	105
Destruction Derby 2	4	126
Destruction Derby	1	149
Diablo	7	112
Everybody's Golf	9	105
Fade To Black	1	149
Fantastic Four	3	83
Felony 11-97	5	116
FIFA Soccer 96	2	105
Fighting Force	1	133
Final Fantasy Tactics	2	95
Final Fantasy Tactics	4	121
Final Fantasy 7	4	119
Firo & Klawd	9	104
Forsaken	8	107
Forsaken	9	105
Frogger	2	92
Gex: Enter the Gecko	6	98
Gex: Enter the Gecko	5	115
Ghost in the Shell	8	107
Golden Goal '98	11	114
G-Police	1	135
Gran Turismo	6	102
Grand Tour Racing '98	8	107
Hermie Hopperhead	11	115
Iznogud	8	106
Jet Rider	3	85
K1 - The Arena Fighters	1	133
Kurushi	4	119
Lucky Luke	7	112
Machine Hunter	2	92
Madden NFL '97	3	84
Madden NFL '99	12	117
Masters of Teräs Käsi	2	93
MDK	10	85
MDK	2	93
Mechwarrior 2	2	92
Mega Man 8	8	105
Mega Man X4	1	134
Mega Man X4	7	113
Micro Machines V3	2	92
Monopoly	6	97
Moto Racer	1	135

Playstation-Tips (Fortsetzung)

Spiel	Ausgabe	Seite
N2O	10	86
N2O	12	114
Nagano Winter Olympics '98	6	96
Nascar 98	6	97
Nascar 98	3	83
NBA Live 98	4	118
NBA Shoot Out '98	8	107
Need For Speed 3	6	101
NFL Blitz	12	114
NHL Breakaway 98	10	87
NHL Face Off '98	8	106
Nightmare Creatures	1	134
Nightmare Creatures	2	99
Nuclear Strike	2	91
Oddworld: Abe's Oddysee	3	85
Ogre Battle	10	86
One	11	113
One	4	117
One	8	106
Overboard	8	106
Pandemonium 2	2	91
Pandemonium 2	3	84
Parasite Eve	12	115
Pitfall 3D	5	115
Pitfall 3D	6	96
Pitfall 3D	7	113
Pocket Fighter	9	103
Porsche Challenge	4	126
Powerboat Racing	6	97
Powerboat Racing	7	112
Poy Poy	6	97
Rascal	7	111
Rayman	2	105
Rebel Assault 2	3	85
Reboot	10	85
Reboot	6	95
Reboot	7	111
Reboot	9	103
Rock'n'Roll Racing 2	4	119
Rock'n'Roll Racing 2	5	116
Rock'n'Roll Racing 2	8	107
R-Types	8	105
Saga Frontier	10	86
San Francisco Rush	6	95
San Francisco Rush	7	113
Shadow Master	5	115
Ski Air Mix	12	113
Skullmonkeys	4	118
Soul Blade	4	126
Soviet Strike	4	126
Spawn	4	117
Spawn	8	106
Speed Racer	9	104
Spyro the Dragon	12	115
Street Fighter Collection	9	105
Swagman	4	117
Tactics Ogre	11	115
Tecmo's Deception	9	104
Tekken 3	10	96
Tekken 3	8	106
Tenchu	6	97
Theme Hospital	6	97
Theme Park	8	106
TOCA Touring Car	2	93
Tomb Raider 2	2	93
Top Gun	7	113
Total Drivin'	7	117
Track & Field	2	105
Treasures of the Deep	4	18
Triple Play '99	11	114
Triple Play '99	9	105
Twisted Metal 2	3	95
Twisted Metal World Tour	2	92
Vigilante 8	8	107
Vigilante 8	9	105
VR Baseball	12	114
V-Rally	7	113
Wargames	10	86
WCW Nitro	3	84
WCW Nitro	6	96
Wild 9	12	114
Wild Arms	9	104
Wing Over	6	95
WWF in your House	7	113
WWF Warzone	11	115
WWF Warzone	11	117
X-Men vs Street Fighter EX	11	114
Z	11	113
Z	5	116
Zero Divide	2	92

Saturn-Tips

Spiel	Ausgabe	Seite
All Japan Pro Wrestling featuring Virtua	12	114
Burning Rangers	12	114
Dead or Alive	1	134
Deep Fear	11	114
Fatal Fury Real Bout	3	84
House of the Dead	8	107
King of Fighters '97	6	96
Langrisser 5	10	87
Marvel Super Heroes	1	134
Nascar '98	4	118
NHL '98	7	112
NHL All-Star Hockey	8	106
Pocket Fighter	10	86

Saturn-Tips (Fortsetzung)

Name	Ausgabe	Seite
Saturn Bomberman	4	119
Sega Touring Car	1	134
Shining Force 3	9	104
Sonic R	2	92
Steep Slope Sliders	10	87
Steep Slope Sliders	3	85
Street Fighter Alpha 2	12	114
Street Fighter Collection	2	92
Vampire Savior	7	112
Winter Heat	7	13
Wipeout 2097	10	86

Game Buster Codes

Nintendo 64

Spiel	Ausgabe	Seite
Aero Fighters Assault	3	97
Aero Gauge	11	117
Automobili Lamborghini	6	101
Banjo-Kazooie	11	117
Bomberman	2	95
Chameleon Twist	3	97
Clay Fighter 64 1/3	7	117
Dark Rift	3	97
Diddy Kong Racing	10	91
Diddy Kong Racing	3	97
Extreme G	1	149
Forsaken	10	91
Frankreich '98	9	107
Hexen	2	95
Lylat Wars	1	149
Mace - The Dark Age	7	117
MRC	1	149
Nagano Winter Olympics	5	117
NBA in the Zone '98	6	101
Rampage World Tour	6	101
San Francisco Rush	5	117
Snowboard Kids	9	107
WCW vs NWO	3	97
WCW vs NWO	7	117
WWF Warzone	12	117
Yoshi's Story	12	117

Playstation

Spiel	Ausgabe	Seite
Abe's Oddysee	3	97
Alundra	12	117
Azure Dreams	12	117
Beast Wars	6	101
Blast Radius	12	117
Bushido Blade 2	7	117
Circuit Breakers	11	117
Colin McRae Rally	11	117
Colony Wars	3	97
Croc	1	149
Cyball Zone	9	107
Darkstalkers	1	149
Dead or Alive	10	91
Diablo	7	117
Forsaken	9	107
Future Cop L.A.P.D.	12	117
Gran Turismo	8	111
Grand Theft Auto	7	117
Herc's Adventure	5	117
Klonoa - Door to Phantomile	9	107
Klonoa - Door to Phantomile	6	101
Kula World	11	117
Masters of Teräs Käsi	3	97
Motorhead	11	117
One	9	107
Parasite Eve	11	117
Rascal	6	101
Road Rash	7	117
Skullmonkeys	6	101
Soul Blade	6	101
Soviet Strike	2	95
Soviet Strike	3	97
Spawn	5	117
Super Pang Collection	12	117
Tekken 3	6	101
Tenka	1	149
Time Commando	2	95
Timeshock!	7	117
Top Gun	2	95
Viper	10	91
Wargames	10	91
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98	9	107
Wild 9	12	117
Wipeout 2097	2	95
Worms	2	95

Saturn

Spiel	Ausgabe	Seite
Alien Trilogy	2	95
Dead or Alive	7	117
Digital Pinball	1	149
Marvel Super Heroes	3	97
Sega Rally	2	95
Theme Park	2	95
X-Men vs Street Fighter	6	101

Perfekte Kombination aus Polygonoptik und Sprite-Protagonisten: Die Mechpiraten erstatten Euren Helden Bericht.



Mechs und mächtige Monster vermöbelt Ihr im Kampfanzug mit Faust- und Kickcombos, Flammenwerfer und Todesschlägen.

Xenogears

PS Donnernde Mechschlachten waren bisher den Action- und Strategiespielern vorbehalten, nur gelegentlich rumpelte ein Stahlkoloss (z.B. als Obermotz) durch ein Rollenspiel. Mit "Xenogears" spendiert Square allen "Battletech"-Fans ein Action-geladenes Roboter-Abenteuer. Als kühner Martial-Arts-Experte Fei Fong Long stolpert Ihr zwischen die Fronten außerirdischer Invasoren, habgieriger Piraten und den Soldaten des Königreichs Aveh: Beim Überfall eines geheimen Mechtransports nahe Eures Heimatdorfes Lahan fällt Euch der Prototyp des neuartigen Kampfroboters "Weltall" in die Hände.

Auf der Suche nach einem sicheren Plätzchen und der Vergangenheit Eures Heimatplaneten durchstreift Ihr die Weiten von Aveh in moderner 3D-Optik: Die Oberwelt ist grafisch einfach gehalten, um eine maximale Sichtweite zu gewähren. Spektakulär wird's in Städten und Höhlen, wo Euch komplexe Polygonarchitekturen erwarten: Mit den Zeigefingertasten dreht Ihr Eure Umgebung um 360° und entdeckt so versteckte Treppen, Tore und Schätze. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen erklimmt Euer Schützling höhere Etagen mit einem herzhaften Hüpfer: Macht Euch auf knifflige Suchspiele und verworrene Labyrinthe gefaßt!

Wüstenbanditen, Kopfgeldjägern und abscheulichen Wurmmonstern stellt Ihr Euch mit bloßen Fäusten oder an Bord Eures Mechs: Euer Held beherrscht Kicks, Hiebe und Todesschläge, die Ihr mit wachsender Erfahrung zu ratternden Combos zusammensetzt. Kampfgenossen wie Pirat Bart und Abenteurer Billy Black greifen auch auf Peitsche, Wrestlingmanöver und Schußwaffen zurück. An Bord Eures Mechs (Ihr dürft jederzeit einsteigen) vervielfacht sich die Wucht Eurer Angriffe, jedes Manöver kostet jedoch wertvollen Sprit.

"Xenogears" sticht grafisch jedes andere Rollenspiel aus: Dank der 3D-Kulisse gehören rasante Kamerafahrten (durch Gassen und über Schlachtfelder) sowie schnelle Perspektivenwechsel und




Mittendrin statt nur dabei: Wenn kreischende 3D-Saurier auf Euch zu stampfen, laßt Ihr vor Schreck das Pad fallen.

Schnitte zu den Standardeffekten, bei den Action-geladenen Verfolgungsjagden und theatralischen Auftritten Eurer Widersacher fühlt Ihr Euch wie im Kino. Trotz blitzender Special-FX und im Dutzend herumwuselnder Protagonisten kommt die flotte 3D-Grafik nie ins Stottern, auch Polygonfehler sind nicht zu sehen. Das ausgefallene Combo-Kampfsystem stellt im Vergleich zur Konkurrenz neue taktische Ansprüche: Wuchtigen Hieben kann der Feind leichter ausweichen. Für Spannung sorgt die dichte Story, die Euch nie lange an einem Ort verweilen läßt und mit Überraschungen, rätselhaften Hinweisen sowie Finten gespickt ist. An ausgesuchten Stellen sorgen obendrein aufwendige Anime-Sequenzen für Abwechslung: Rollenspieler kommen an "Xenogears" nicht vorbei. *oe*



Dreh- und zoombar: Innenräume zeigen sich Euch in komplexer 3D-Architektur.

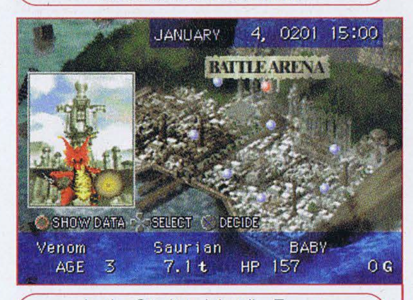
Im Duell Mann gegen Mann verlaßt Ihr Euch auf Eure Kung-Fu-Techniken

Bei langen Gesprächen rotiert die Kamera um Eure Helden und schwenkt in ausgefallene Perspektiven.

Schräge Perspektive statt Vogelsicht: Die einfache Oberweltoptik kommt der Weitsicht zugute.



Niederlage bedeutet den Tod: In der Kampfarena stellt Ihr Euch dem taktischen Monsterturnier.



In der Stadt trainiert Ihr Euren Drachen, bestückt ihn mit Schwert und Schild und plaudert mit der Konkurrenz.

Dragonseeds

Zeitgleich mit Nintendos "Pocket Monsters" schickt Jaleco in den USA seine Konkurrenzdrachen in den Ring: In einer mittelalterlichen Stadt züchtet Ihr im Genlabor Wespen-, Dino- und Vogelmonster, deren Eigenschaften (Kraft, Schnelligkeit) per Zufall bestimmt werden. Anschließend drückt Ihr dem Neugeborenen Schild und Schwert in die Hand und schult in der Arena seine Fähigkeiten. Nach einem Plausch mit anderen Monsterzüchtern schickt Ihr Euren Schützling in den Kampf, wo er gegen Dinos in fünf Härteklassen Geldprämien erkämpft. Beim Duell (auch gegen Freunde oder Zufallsgegner aus beliebigen Spielständen) wird in eine 3D-Perspektive umgeblendet: Block, Schlag und Special kontern sich gegenseitig aus: Ihr legt immer zwei Aktionen im voraus fest, der Kampf wird zum Glücksspiel. So ist die Dragon-Zucht deprimierend, zumal Euer Schützling bei einer Niederlage unwiderruflich das Zeitliche segnet: "Dragonseeds" ist ein überhasteter Schnellschuß. *oe*



Liebloser "Pocket Monster"-Clone mit dämlichen Kampfsystem und unübersichtlicher Menü-Struktur.



Autsch! Jeder erfolgreiche Angriff und jede Falle bringt Euch Punkte ("Arks"), die Ihr in die Entwicklung von Roll-Bomben, Magnetmechanismen oder Elektrostäbe investiert.

Kagero: Deception 2

Im Nachfolger zu „Tecmo´s Deception" (74% Spielspaß in MAN!AC 2/97) lebt Ihr als Fallensteller Eure sadistischen Triebe aus: Statt Fantasy-Monstern mit flinker Klinge gegenüberzutreten, lockt Ihr Eure Feinde in ein tückisch arrangiertes Fallenlabyrinth.
Um den königlichen Palast zu verteidigen, steuert Ihr Eure Heldin Millennia aus der „Tomb Raider"-Perspektive, blickt der Dame also auf den tätowierten Rücken. Via Übersichtskarte behaltet Ihr die Position der Eindringlinge im Blick. Befindet sich ein Räuber mit Euch im Raum, attackiert Ihr ihn mit Fallen, die Ihr zuvor an Decke, Wand und Boden installiert habt. Aktiviert sie im richtigen Moment, und Euer Kontrahent hat wenig zu lachen: Ein schwerer Felsbrock fällt auf ihn herab, brennende Pfeile schießen aus der Wand oder eine scharfe Bärenkralle schnappt zu. Anfangs stehen Euch nur sechs Fallentypen zur Verfügung, 50 gibt´s insgesamt. Dazu kommen vorinstallierte Gefahrenquellen, elektrische Stühle und Sägemaschinen, in die Ihr Eure Gegner lockt.
In den ersten der mehr als 30 Levels verhalten sich die Eindringlinge ziemlich doof und laufen schnurstracks ins Verderben. Später müßt Ihr Euch genau auf Stärken und Schwächen der Abenteurer, Ritter und Ninjas einstellen, zumal diese auch im Verbund angreifen. Gelegentlich werdet Ihr in kurze Dialoge verwickelt; Eure Antworten und bestimmte Aktionen entscheiden über den weiteren Spielverlauf. Nach jedem Level klären Euch textlastige Zwischensequenzen über die Motivation der Eindringlinge sowie die weitere Entwicklung der Story auf – also immer gut aufpassen.
"Kagero" spricht eher Action-Fans denn Hardcore-Strategen an: Das taktische Moment wurde im Vergleich zum Vorgänger deutlich heruntergeschraubt, der Spielablauf ist dadurch rasanter und dank (Echt-) Zeitdruck spannender.

Luft anhalten! Euer gefährlich aussehende Widersacher trägt seine Gasmaske nicht ohne Grund...

Zahlreiche Fallen- und Gegnertypen sorgen für Abwechslung, spannende Story und düstere Musik für das nötige Ambiente.
Leider ist "Kagero" grafisch nur Durchschnitt; die Figuren wirken klobig, nicht selten ruckelt's.
Auch die Steuerung offenbart Schwächen: Drängt Euch ein Gegner in die Ecke, gibt´s kein Entrinnen mehr, da Ihr weder springen noch schlagen könnt. Dazu ist "Kagero" stellenweise sehr brutal – kleine Kinder töten zu müssen ist heftig und spielerisch absolut überflüssig! *ts*



Brutale 3D-Action mit Taktikelementen und dichter Story: Wehrt Euch mit Fallen-Einsatz gegen zahlreiche Eindringlinge.

Combos

bringen Euch besonders viele "Arks": Achtet bei einer Schleudervorrichtung darauf, wo genau Euer überraschter Feind landet – und gebt ihm mit einem „Monster-



block" den Rest! Manchmal sind Kombinationen sogar unerläßlich, um eine Wirkung zu erzielen: Überrascht Ihr Euren Gegner mit einer Ölvase, müßt Ihr die schwarze Flüssigkeit erst mit einem Feuerpfeil entflammen, um die Energieleiste Eures Kontrahenten kräftig schrumpfen zu lassen.

SONY DIMENSION

Angriff auf die Wüstenspinne: Der nervös umherstampfende Blechmutant trägt sinnigerweise den Namen "Rommel".

Strikers 1945 2

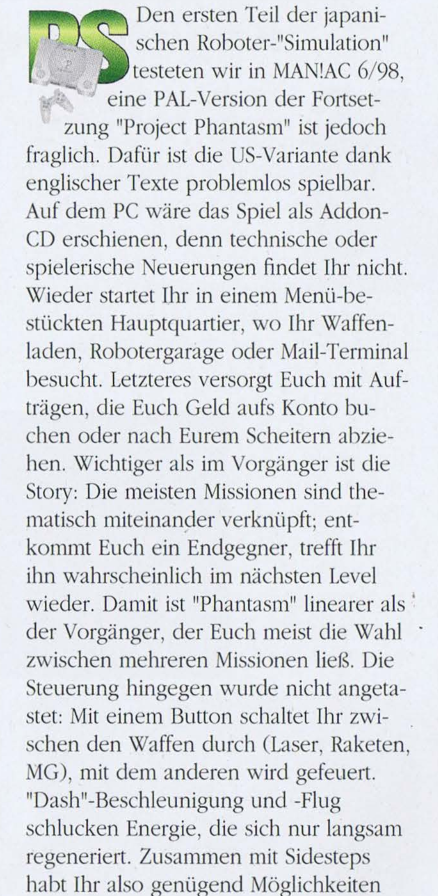
PS Das inernationale Verbrechersyndikat "Cany" gibt keine Ruhe: Kurz nach dem zweiten Weltkrieg beherrschen die Divisionen der Terror-Militärs acht Stützpunkte rund um den Globus. Mit den kriegserprobten Fliegern P-38 "Lightning", DH98 "Mosquito" und vier weiteren Maschinen macht Ihr Euch im Auftrag der Alliierten bereit zum Vergeltungsschlag – auch das besiegte Deutschland steuert mit der Focke-Wulf Ta 152 einen Jäger bei.

Allein oder zu zweit ballert Ihr Euch durch die superkurzen Abschnitte zum Mech-Boss jedes Levels – dank Power-Ups und Bomben halten Euch weder Luftflotten noch Panzerregimenter auf. Erst bei den mehrfach morphenden Stahl-Ungetümen am Ende eines Frontabschnitts kommt Euer fulminanter Angriffsflug zum Stehen: Gegen den Marathon-Kugelhagel führt Ihr je nach Flieger aufladbare Specials wie eine XXL-Rakete oder einenPlasma-Impuls zu Felde. "Strikers 1945 2" erreicht mit gelegentlichen Rucklern und pixeligen Explosionswolken bei weitem nicht die technische Finesse des Automaten. Vor allem die Langzeitmotivation geht schnell zu Boden: In einer Viertelstunde habt Ihr den Luftkrieg durchgespielt, nur eiserne Profis bemühen sich dann noch um die schnellste Siegerzeit. *cb*



Egal ob Rettungsmission oder geheimer Einbruch: In jedem "Project Phantasm"-Szenario fliegen die Fetzen.

Armored Core: Project Phantasm



PS Den ersten Teil der japanischen Roboter-"Simulation" testeten wir in MAN!AC 6/98, eine PAL-Version der Fortsetzung "Project Phantasm" ist jedoch fraglich. Dafür ist die US-Variante dank englischer Texte problemlos spielbar. Auf dem PC wäre das Spiel als Addon-CD erschienen, denn technische oder spielerische Neuerungen findet Ihr nicht. Wieder startet Ihr in einem Menü-bestückten Hauptquartier, wo Ihr Waffenladen, Robotergarage oder Mail-Terminal besucht. Letzteres versorgt Euch mit Aufträgen, die Euch Geld aufs Konto buchen oder nach Eurem Scheitern abziehen. Wichtiger als im Vorgänger ist die Story: Die meisten Missionen sind thematisch miteinander verknüpft; entkommt Euch ein Endgegner, trefft Ihr ihn wahrscheinlich im nächsten Level wieder. Damit ist "Phantasm" linearer als der Vorgänger, der Euch meist die Wahl zwischen mehreren Missionen ließ. Die Steuerung hingegen wurde nicht angetastet: Mit einem Button schaltet Ihr zwischen den Waffen durch (Laser, Raketen, MG), mit dem anderen wird gefeuert. "Dash"-Beschleunigung und -Flug schlucken Energie, die sich nur langsam regeneriert. Zusammen mit Sidesteps habt Ihr also genügend Möglichkeiten für dramatische, manchmal hektische und unübersichtliche Robotduelle. *wi*



Im Mondschein enteilen Eure Gegner: Diese Brücke dreht sich ständig und fordert viel Gefühl für Balance.

Glawn Island

PS Die Bewohner von "Glawn Island" werfen sich in ihre Tierkostüme und treten in 16 Rennen über vier Welten zum sportlichen Wettstreit an: Je vier Teilnehmer tummeln sich auf einer Strecke und spurten durch hektisches Knopfgehämmere Richtung Ziel. Die Pisten sind jedoch mit Hindernissen gespickt: Tiefe Abgründe müssen mit einem gewagten Sprung überwunden werden, während Ihr auf steilen Abhängen Geröll-Lawinen ausweicht. Für Flußüberquerungen oder an Bahntrassen stehen Fahrzeuge zum Transport bereit. Auf Knopfdruck aktiviert Ihr Extras wie Wirbelwinde oder überdimensionale Gewichte, die Eure Gegner behindern.

Die langsamen Rennen durch langweilige Szenarien nerven mit unhandlicher und ungenauer Steuerung. Mäßige Grafik und Sound komplettieren den schwachen Eindruck, auch die Multispieler-Rennen machen nicht mehr Spaß. *us*

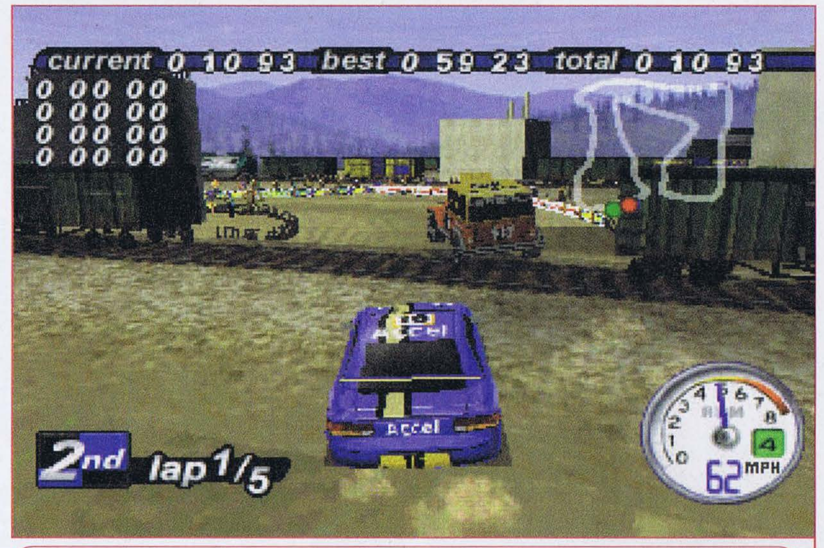


Die Strecken sind nicht immer zu Fuß bezwingbar: Hier stürzt Ihr Euch mit einem Gummiboot einen Wasserfall hinab.









Rallyspaß an ungewöhnlichen Orten: Bei der Hatz quer durch den Güterbahnhof prescht Ihr mit Vollgas und ohne Rücksicht über die Gleise.





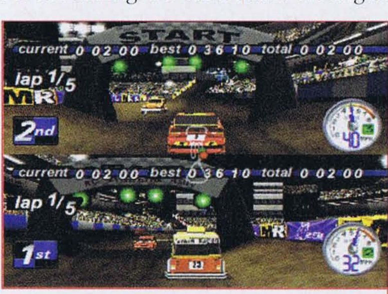


KFZ-Tüftler lieben "Rally Cross 2": Von der Lackierung (links) und dem Setup (Mitte) des Autos bis hin zum einfachen Streckeneditor (rechts).

Rally Cross 2

Die wilde Offroad-Rangelei der Sony-eigenen 989 Studios geht in die zweite Runde: Zu Beginn stehen nur wenige Autos und Strecken zur Verfügung, erst Meisterschaftssiege erhöhen die Auswahl in beiden Kategorien auf zehn Boliden und Kurse. Als weitere Modi stehen Zeit- und Einzelrennen bereit: Ist Euch der normale Wettstreit zu langweilig, startet Ihr im Kamikaze-Stil und fahrt in die entgegengesetzte Richtung zum Feld! Wie es sich für stabile Rallyflitzer gehört, braust ihr nicht über gewöhnliche Asphaltstrecken, sondern hügelige Landstriche: Neben genretypischen Kursen durch Wüste und dichte Wälder schickt Euch „Rally Cross 2" auch in ungewöhnliche Szenarien: Auf dem Flughafen führt der Weg durch den Hangar, während in der nächtlichen Raffinerie explosive Fässer am Wegesrand lagern. Die Grafikverbesserungen von „Rally Cross 2" stecken im Detail: Nach Unfällen verbeult die Karosserie oder wird auf auf schlammigen Pisten immer dreckiger.

Imponierend ist der Splitscreen, auf dem CPU-Fahrzeuge zwar fehlen, dafür aber ohne störende Slowdowns oder Pop-Up auskommt. Auch spielerisch wurde der Nachfolger aufpoliert, so dürft Ihr z.B. an Eurem Fahrzeug herumschrauben bzw. Einstellungen verändern. Mit dem Editor bastelt Ihr Euch neue Kurse, seid dabei jedoch in Eurem Schaffen eingeschränkt (z.B. sind nur 90°-Biegungen möglich, außerdem stehen nur drei Grafiksets zur Wahl).
Anlaß zur Kritik bietet das unrealistische Fahrverhalten: Ihr kippt zwar zum Glück lange nicht mehr so oft wie im Vorgänger, doch dafür fahren sich die Autos wie auf Heliumrädern: Die häufigen Sprünge gehen viel weiter als gedacht, auch der schwerste Wagen reagiert sehr sensibel auf jede Lenkbewegung. Nehmt Ihr dieses Manko aber in Kauf, überzeugt „Rally Cross 2" als kurzweilige Action-Flitzerei. *us*



Wagemutige Spieler treten im Splitscreen im Kamikaze-Modus mit entgegengesetzter Fahrtrichtung an



Achtet nicht aufs Video: Die wichtigen „Noten" scrollen ganz links (im Zweispieler-Modus auch rechts) von oben herunter.

Beatmania

Von der "Beatmania"-Welle schwappt nicht viel nach Deutschland: Die meisten Importeure rühren den Japan-Bestseller aus juristischen Gründen nicht an, Hersteller Konami hält ihn wiederum als zu ungewöhnlich vom PAL-Kalender fern. Schade, denn Breakbeats und Hop-Hop-Rhymes sind ein grenzüberschreitender Codex, den Jugendliche in Tokyo ebenso wie in Frankfurt verstehen. Eine aufwendige Lokalisation wäre kaum nötig.
Schade auch, weil "Beatmania" kein neues Sound-Tool à la "Music" ist, sondern ein Spiel mit glänzend umgesetzter, frischer Idee. Ihr lauscht einem Crowd-tauglichen Track und reagiert mit vollbelegtem Joypad (besser: „Beatmania"-Controller, siehe rechts) auf Akkorde und Samples, Effekte und Vocal-Fetzen, die von oben über den Bildschirm scrollen. Nur wenn Ihr mit dem richtigen Knopf die richtige "Note" anschlagt, kommt Schwung in den Track und auf den unsichtbaren Dancefloor. Am Schluß werdet Ihr entweder ausgebuht oder unter begeistertem Jubel an kniffligere Tracks gelassen. Eine fesselnde Idee, die mit extremer Joypad-Beherrschung zum Hörgenuß wird: Der Wunsch, die teils exzellenten Tracks in voller Pracht zu hören, zwingt Euch zu virtuosen Button-Manövern – ein exakt gescratchtes und re-arrangiertes Stück ist so befriedigend wie eine Runde „Ridge Racer" ohne Bandenkontakt und Herunterschalten. Der Fuß schlägt den Takt, der Oberkörper wackelt, die Finger huschen übers Pad: Mit diesem Knüller wird selbst der Disco-Muffel zum Rave-Berserker. *wi*



Das spezielle DJ-Pult für "Beatmania" ist nicht der einzige neue Spezialcontroller für die Playstation, wohl aber der nützlichste. Für umgerechnet rund 70 Mark erhalten japanische Musik-Fans ein stabiles Pult mit optimal angeordneten Tasten und einem "Plattenteller" zum gefühlvollen Scratchen.
Mit dem Pad ist "Beatmania" zwar spielbar, doch einsteigerfreundlich wird der Konami-Titel erst mit diesem (aus der Spielhalle entliehenen) Luxus-Controller.





Mit dem Pümpel um den Globus: "Quackshot" war 1991 eines der umfangreichsten Mega-Drive-Jump'n-Runs.

Wüste Träume eines Spielzeugherstellers: "Liquid Kids" gilt bis heute als eines der verrücktesten Action-Spiele von Taito. Das Original steht seit 1990 in der Spielhalle.

Liquid Kids

Bonbonfarben und Regenschirme, Wasserblasen und putzige Monster aus allen Himmelsrichtungen – das muß ein Spiel der "Bubble Bobble"-Serie sein. Strenggenommen gehört "Liquid Kids" (japanischer Originaltitel "Mizubaku Adventure") jedoch nicht in die Saga um Bub und Bob, die mittlerweile durch "Puzzle Bobble" auch das Knobelgenre eroberte. Doch spielerisch hat es mit den frühen Plattform-Actionspielen um die beiden Minidrachen eine Menge gemein. In "Liquid Kids" steuert Ihr das freundliche Knuddelnilpferd Hipopo, das allen Gefahren dicke Wasserblasen entgegenwirft. Die Kugeln prallen von den Wänden ab, platzen aber, sobald sie einen Feind erwischen: Das Wasser ergießt sich durch Löcher auch auf tiefergelegene Plattformen, löscht Flammen und läßt Feinde zu Eis erstarren. Gefrorene Wesen stupst Ihr an, dann sausen sie über den Bildschirm und vernichten andere Gegner.



Mit Blasen unterschiedlicher Größe friert Ihr in "Liquid Kids" Feinde ein und löscht auflodernde Feuer.

Wie die meisten seiner Action-Kollegen dieser Jahre kann Hipopo hüpfen – je länger Ihr den Knopf drückt, desto höher springt das Nilpferd. Auch die Größe Eurer Wasserblase bestimmt Ihr bis zu einem bestimmten Grad selbst. Richtig fett wird eine Blubberkugel aber nur mit dem geeigneten Extra. Andere Bonusgegenstände (Wasserpistole, Stiefel, Blitz...) erhöhen Eure Laufgeschwindigkeit oder die Zahl der Blasen, die Ihr gleichzeitig verschleudern könnt. Zusammen mit der durchgeknallten Levelarchitektur (inkl. versteckter Warp-Tore) und der schrägen Jahrmarktmusik ergeben diese Zutaten ein wildes Action/ Geschicklichkeits-Gemisch, bei dem Ihr zwar anfangs die Übersicht, aber lange nicht die Lust zum Weiterbubbeln verliert. Leider ist ein einzelner Automaten-Oldie selbst für Retro-Fans zu wenig – Genre-Kollegen wie "New Zealand Story" oder "Parasol Stars" hätten auf der CD noch locker Platz gehabt. *wi*



Landet Ihr im Raum eines Endgegners, gibt´s kein Zurück mehr, bis Ihr den Riesenschurken "weggebubbelt" habt.

Sega Ages: Mickey & Donald

Nach Automatenemulationen packt Sega erstmals Mega-Drive-Bestseller auf eine "Ages"-Gedenk-CD. Die Disney-Titel "Castle of Illusion" (1990) und "Quackshot" (1992) sind Hüpfspiele mit authentisch animierten Helden: Mickey bewegt sich im klassischen "Rote Shorts, weiße Handschuhe"-Outfit durch die unheimliche Fantasy-Welt der Hexe Gargamel. Donald reist in "Quackshot" als Archäologe mit seinen drei Neffen um den Globus. "Castle of Illusion" ist das kürzere, aber auch fesselndere Jump'n'Run: Mickey kopiert typische Mario-Manöver (z.B. den vernichtenden Sprung auf herumwuselnde Feind) und wird mit surrealen Überraschungen und vielen skurrilen Gefahren konfrontiert. Dazu düdelt ein hypnotischer Fantasy-Soundtrack aus dem Lautsprecher. "Quackshot" ist viel umfangreicher und recht witzig (Donald wehrt sich z.B mit einem Pümpel als Waffe), aber nicht so kompakt wie "Castle of Illusion": Ein altmodisches Vergnügen im Doppelpack. *wi*



Fallen, Magie und mechanische Wunder: Mit dem liebenswerten "Castle of Illusion" begann Segas 16-Bit-Hüpfspiel-Offensive.



VIDEOSPIEL-KRITIK
So werten die Experten



GUT

MARTIN SPIELT:
1. Asteroids PLAYSTATION
2. F-Zero X NINTENDO 64
3. Squash LIVE-ACTION

GEHT SO

ANDREAS SPIELT:
1. Zelda 64 NINTENDO 64
2. NFL Quarterback Club 99 NINTENDO 64
3. Grim Fandango PC

URKS

WINNIE SPIELT:
1. Beatmania PLAYSTATION
2. Top Gear Overdrive NINTENDO 64
3. Zeus PLAYSTATION

SUPER



CHRISTIAN SPIELT:
1. Spyro the Dragon PLAYSTATION
2. Wipeout 64 NINTENDO 64
3. Asteroids PLAYSTATION

SUPER

OLLI SPIELT:
1. Xenogears PLAYSTATION
2. Metal Gear Solid PLAYSTATION
3. Virtual Pro Wrestling NINTENDO 64

URKS

ULRICH SPIELT:
1. Wave Race 64 NINTENDO 64
2. Silicon Valley NINTENDO 64
3. Cool Boarders 3 PLAYSTATION

NA JA

THOMAS SPIELT:
1. FIFA '99 PLAYSTATION
2. Crash Bandicoot 3 PLAYSTATION
3. ISS '98 NINTENDO 64

Test & Kritik

MAN!ACs sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur CDs und Module, die uns in einer „finalen" Fassung vorliegen, alle Spielelemente sowie Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Versionen wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden. Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich's unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuerscheinungen findet Ihr unter „Spiele-Tests", US- und Japan-Importe werden wiederum im Import-Teil besprochen.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus.

Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.
Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche.
Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die **Spielspaß**-Wertung. Sie faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.

IT'S A MAN!AC

Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

XXL

Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist "It's a MAN!AC"-prämierte Titel vorgestellt. Dazu Tips und Taktiken aus erster Hand, eine Vergleichstabelle oder ein Interview.

Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem NeGcon gespielt werden.

Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1MBit = 1.024 KBit (8 Bit = 1 Byte)

Die Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurde ins Deutsche übersetzt.

Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.

Der Spielstand wird auf Memory Card (bzw. auf Batterie oder als Paßwort) gesichert.

Dieses Spiel unterstützt ein Rumble-Pak (N64) bzw. ein Dualshock-Joypad (Sony).

Dieses Spiel enthält einen Zweispieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multiplayer-Adapter an den Start.

SPIELSPASS 88%

MAN!AC

HERSTELLER: CYBERMEDIA
SYSTEM: XK MAGA
ZIRKA-PREIS: 5,90 MARK
GRAFIK: 91% SOUND: 58%

Nervenzerfetzendes 3D-Adventure mit überragender Cyber-Optik und kargem Techno-Soundtrack. Hart, aber gut.

64 MBit · D · RUMBLE · AB 16

Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.

Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.

Entwicklung: Core Design, GB • **Produzent:** Troy Horton • **Programmierung:** Chris Coupe, Martin Gibbins, Tom Scutt, Jurjen Katsman • **Grafik:** Pete Duncan, Jamie Morton, Richard Morton • **Animationen:** Phil Chapman, Jer O'Carroll, Darren Wakeman • **Musik:** Nathan McGree • **Soundeffekte:** Martin Iveson, Matthew Kemp • **Übersetzung:** Eva Hoogh

IT'S A MANIAC!

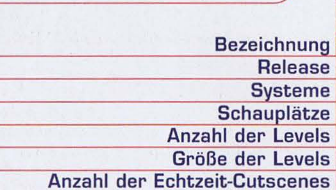
Tomb Raider 3

PS

Das erste "Tomb Raider" schlug vor zwei Jahren wie eine Bombe auf dem Spielemarkt ein, die Kombination aus in Echtzeit berechneten 3D-Gewölben und gut gebauter, sportlicher Heldin erwies sich als häufig eingesetztes Aufputschmittel für Joypad-Akrobaten in Europa und den USA. Der zweite Teil gilt unter Fans als spielerisch schwächer, beförderte die Titelheldin Lara Croft aber vom reinen Spielestar zur weltweiten Ikone des digitalen Zeitalters. Es hagelte Poster, Titelbilder und Lara-Croft-Figuren, Hersteller Eidos zelebrierte kuriose Happenings mit Trend-Anspruch ("Lara goes Art") und hütet die Rechte an seiner erfolgreichen Videospielfigur nun strenger als Disney das Copyright an Mickey Maus. Nachdem die Fachpresse das 3D-Starlet ganzjährig zum "Abverkauf" nutzt und "Tomb Raider" nun seit zwei Jahren aus dem Blätterwald der Tips- und Testhefte nicht mehr wegzudenken ist, fällt kaum auf, daß es kein aktueller Lara-Merchandise-Artikel ist, der in diesen Tagen beworben wird, sondern ein ganz neues Spiel: Zeitgleich mit der 3D-beschleunigten PC-Fassung erscheint "Tomb Raider 3" jetzt für die Playstation. Die Hintergrundgeschichte zur dritten Expedition erzählt Eidos in vorberechneten Render-Filmen sowie in linearen Echtzeit-Sequenzen, die vor dem Start und zwischen bestimmten Kapiteln eingespielt werden. Rechts außen auf dieser Doppelseite haben wir einige Impressionen für Euch abgebildet.



Lara von ihrer besten Seite: Auch in der neuen Auflösung von 512 x 256 Pixeln macht die 3D-Heldin von Core Design eine sehr gute Figur.

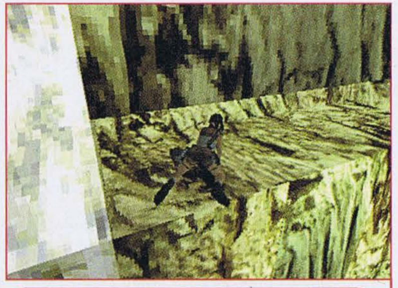


Die Eingeborenen der Südseeinsel beharken Euch mit Blasrohr und Giftpfeil – Ihr wehrt Euch mit der MP.

Selbstverständlich hat Eidos alle englischen Texte und die Sprachausgabe durch eine deutsche Version ersetzt: Aus dem kosmischen Material eines Meteoriten schnitzte eine längst versunkene Kultur vier Artefakte, nach denen nun ein Forscher-Team fahndet. Zu Beginn ahnt Lara davon noch nichts, doch nach dem Auftakt-Level in Indien trifft sie auf den Boß der Expedition. Dessen Leute wurden bei der Suche nach den Artefakten arg dezimiert; jetzt erhält Lara den Auftrag, die mythischen Schätze zu bergen. Drei Schauplätze stehen ihr (bzw. Euch) zu Beginn offen: Entscheidet sie sich entweder für die eu-



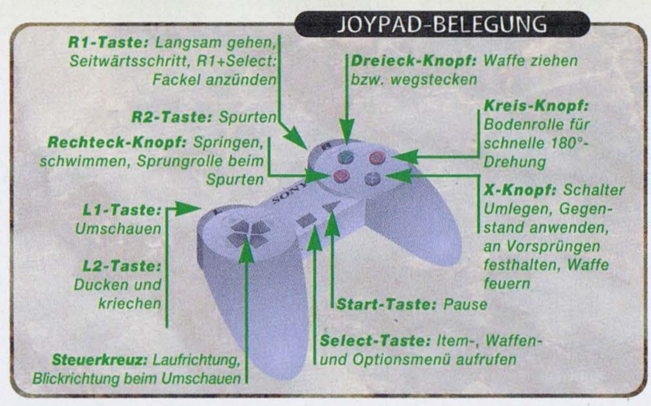
Geschütze in der Hosentasche: Mit Raketenwerfer und MP3-Maschinengewehr putzt Lara jeden Gegner weg.

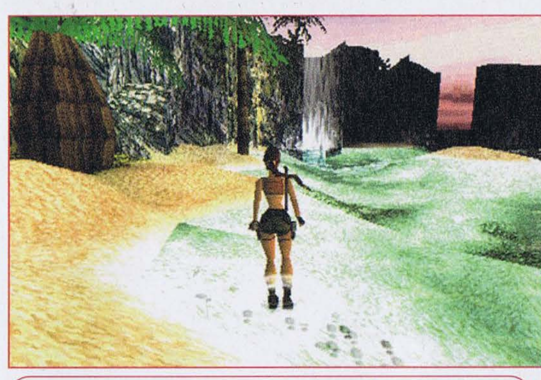


Neue Manöver für die Schönheit: Um jeden Winkel ihrer 3D-Welt zu erforschen, kann Lara krabbeln...

LARA-DREIKAMPF

Bezeichnung	Tomb Raider 1	Tomb Raider 2	Tomb Raider 3
Release	1996	1997	1998
Systeme	PS, Saturn, PC	Playstation, PC	Playstation, PC
Schauplätze	4	6	5
Anzahl der Levels	15	17	20
Größe der Levels	mittel bis groß	mittel bis groß	mittel bis sehr groß
Anzahl der Echtzeit-Cutscenes	4	4	11
Anzahl der FMV-Cutscenes	9	7	4
STEUERUNG & SPIELMECHANIK			
Springen	Salto	Salto, Schraube	Salto, Schraube
Kriechen	Nein	Nein	Ja
Klettern	Nein	Ja (Wand)	Ja (Wand & Decke)
Spurt	Nein	Nein	Ja
Seitwärtsschritt	Ja	Ja	Ja
Analog-Steuerung	Nein	Nein	Ja
Rumble-Funktion	Nein	Nein	Ja
GRAFIK & ANIMATION			
Auflösung	384x256	384x256	512x256
zusätzliche 2D-Hintergründe	Nein	Nein	Ja
Animierte Lichtquellen (Fackel)	Nein	Ja	Ja
Farbig ausgeleuchtete Umgebung	Nein	Nein	Ja
WELTEN- & LEVELDESIGN			
Fallen	wenig	viele	viele
Feuergefechte	wenig	viele	wenig
Anzahl der Feuerwaffen	4	7	8
FAZIT			
	Das erste 32-Bit-Abenteuer mit beeindruckender 3D-Architektur und völliger Bewegungsfreiheit faszinierte die halbe Welt und machte Lara zum Weltstar. Noch trüben Grafikfehler den optischen Hochgenuß.	Leicht enttäuschende Fortsetzung des Klassikers: Viele Feuergefechte zehrten stark an Laras Lebensenergie, der Spieler war ständig mit Speichern beschäftigt. Auch die Story und einige Levelkonstruktionen fielen ab.	Back to the Roots: Lara widmet sich wieder vermehrt ihrer Forscherleidenschaft und erkundet äußerst komplexe Welten. Dank hoher Auflösung, neuen Lichteffekten und wenig Grafikfehlern optisch der beste Teil der Lara-Trilogie.




Spuren im Sand: Nur selten bleibt Lara Zeit für einen malerischen Spaziergang am Strand.

ropäische Metropole London, das nordamerikanische Nevada oder die Südseeinseln, muß sie die gewählte Welt erforschen, bevor sie an einen anderen Schauplatz düst und weitere Lokalitäten wie z.B. die Antarktis freigeschaltet werden.
Trotz des leicht erweiterten Aktions- und Bewegungsradius (siehe Vergleichstabelle auf der linken Seite) kommen erfahrene Lara-Spieler mit der Steuerung schnell zurecht: Je ein Knopf ist mit Sprung und Rolle, Waffenziehen und Feuern belegt, die "Select"-Taste befördert Euch wie gehabt in diverse Menüs. Dort wählt Ihr die passende Waffe oder einen Schlüssel, entzündet Fackeln und stellt Bildposition bzw. die Musik- und Sound-Lautstärke ein.
Trotz jahrelangen Trainings in der eigenen Luxusvilla kann Lara die neue Renn-Funktion nur mit kurzen Pausen nutzen: Setzt Ihr zum Spurt an, wird ein zweiter Energiebalken eingeblendet, der in fünf Sekunden aufgebraucht ist. Jetzt müßt Ihr weitere fünf Sekunden warten, bis Lara zu einem neuen Lauf bereit ist.
Die Kamera wird wie in den Vorgängern von der CPU gesteuert und sucht sich automatisch den günstigsten Blickwinkel. Haltet Ihr die L1-Taste gedrückt, dürft Ihr per Steuerkreuz oder Analog-Stick die Umgebung frei um Lara herum rotieren und jeden Winkel in Augenschein nehmen. Wer ein Dual Analog Pad benutzt, kann jetzt sogar laufen und gleichzeitig die Landschaft in beliebiger Kamera-Perspektive mit dem zweiten Stick betrachten. Außerdem benötigt Ihr mit diesem Pad keine Extra-Taste, um langsam zu gehen oder Seitwärtsschritte auszuführen: Ein leichter Ausschlag des Sticks in die gewünschte Richtung genügt. Eine Landkarte oder gar eine praktische "Auto-Map" hat die weltreisende Lara jedoch grundsätzlich nicht im Gepäck. Dabei ist Übersicht wichtig, denn die "Tomb Raider 3"-Levels sind in der Regel noch größer und komplexer als die Welten der zwei Vorgänger. Neue spielerische Elemente sind jedoch selten, erfahrene Spieler verlassen sich auf ihre Fähigkeit, Schalter und Schlüssel auch unter ungünstigen Lichtbedingungen aufzuspüren. Denn nur wenn Lara den richtigen Hebel fin-


Mit Blei gegen Dinos: Hat Lara ihre Waffe(n) gezogen, hilft ihr eine automatische Zielerfassung beim Gefecht.







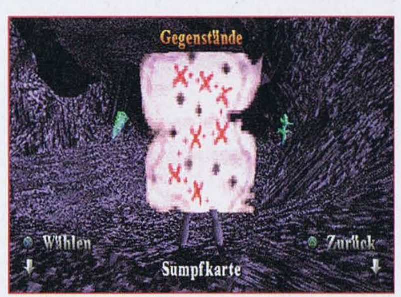


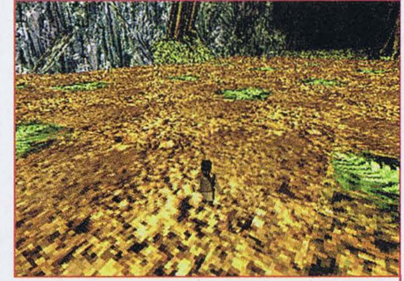

Cores Leveldesigner haben sich im dritten Teil richtig ausgetobt und bastelten die bisher komplexesten Lara-Levels. Nur wer seine Umgebung akribisch nach möglichen Sprung- und Kletterwegen absucht und alle Lara-Moves perfekt beherrscht, wird sich erfolgreich von Indien bis zum Meteoriten-Krater durchkämpfen. Wenn sich die Geschichtenerzähler und Musiker ebenso ins Zeug gelegt hätten, wäre ich rundum zufrieden: Eine dünne Story und erneut recycelte Musikstücke verhindern einen Sprung über die 90-Prozent-Marke. Umso mehr bin ich von der Grafik angetan: Die ist zwar nicht immer flüssig, doch welche Polygonmenge die in die Jahre gekommene Playstation herumwirbelt, ist schon beeindruckend. Die atmosphärische Ausleuchtung ist das Sahnehäubchen der grafischen Pracht, zumal berüchtigte Grafikfehler (Verzerren der Texturen) minimiert wurden.

TOBIAS HARTLEHNERT


Tunnel der Schmerzen: Nur vorsichtig schleichend überlebt Lara diese stachelgespickte Tempelpassage.


...aber auch an der Decke klettern. Bislang war die Heldin auf senkrechte Kraxeleien spezialisiert.




Landkarten gehören nicht zu Laras Ausrüstung, nur selten findet die Schöne eine brauchbare Skizze: Auf der Sumpfkarte sind Stellen verzeichnet, an denen Steine eine Überquerung ermöglichen. Wer die Karte falsch interpretiert, versinkt binnen weniger Sekunden (links).

Die Playstation-Grafik des dritten Teils ist technisch beeindruckend, doch PC-Spieler können die 3D-Darstellung trotzdem nur müde belächeln: Textur-Filtering, Perspektiven-


3D-Grafik in Perfektion: Weder Verzerrungen noch Blitzer oder pixelige Texturen trüben den Augenschmaus am PC.

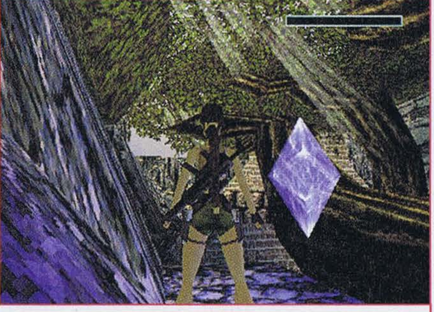
Korrektur und höhere Auflösungen sind seit der Einführung der 3D-Karten Ende 1996 am PC Standard. Schon Teil 1 unterstützte 3D-Beschleunige-Chips wie Voodoo oder Rendition, seit Teil 2 benutzen die Programmierer die DirectX-Schnittstelle von Microsoft, um möglichst viele 3D-Grafikkarten zu unterstützen. Das Ergebnis: Auf dem PC ist "Tomb Raider 3" eines der schönsten 3D-Abenteuer aller Zeiten.

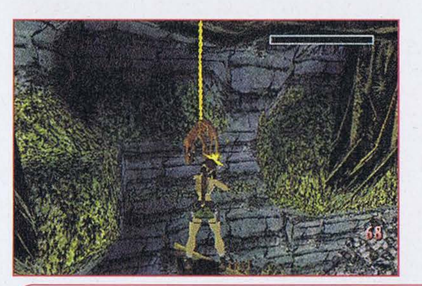

Die Modestadt London bereist Lara im dunklen Survival-Dress: Die Beleuchtung der nächtlichen Umgebung läßt ihren Anzug neonblau schimmern.

Der Innovationsbonus ("Wow - eine Playmate als Titelheldin!") ist weg, mit dem dritten Teil verteidigt Lara ihren Star-Status, beschreitet aber keine neuen Wege. Die erhöhte Grafikauflösung und die verbesserten Lichteffekte sind das stärkste Kaufargument: Einen schöneren 3D-Level als Laras Trip über die Dächer des nächtlichen Londons habe ich bislang nicht erlebt. Spielerisch schwenkte Core auf den Kurs des Originals zurück, die nervigen Ballereien des zweiten Teils wurden auf ein erträglich Maß zurückgefahren, ohne daß die Rätsel aufgestockt wurden - wie in den Vorgängern sind sie teils logisch, teils ganz schön abstrus. Das Spielprinzip haut mich also auch im dritten Anlauf nicht vollends vom Sockel - wer die sexy Heldin durch die komplexesten Levels der Lara-Geschichte begleiten möchte, ist mit Teil 3 aber bestens bedient.

WINNIE FORSTER

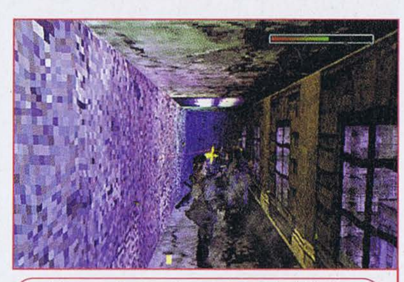
det und betätigt, verschieben sich Gebäudeteile und senken sich Brücken. Außerdem fordert das Level-Design Laras sportliche Fähigkeiten: Einige Wände bieten ihren Fingern genügend Halt für eine Kletterpartie, an anderen Stellen hängt sich die Heldin an Vorsprünge oder Liftähnliche Konstruktionen, um einen Abgrund zu überwinden. Daneben nutzt Lara herumstehende Vehikel (unter anderem einen schicken Gelände-Buggy und ein Kajak), um die Landschaft zu erkunden oder in ein anderes Gebiet zu reisen. Wie in den Vorgängern kann Lara auch schwimmen, doch gegen eine starke Strömung kommt selbst ihr durchtrainierter Körper nicht an: Gerät die Schöne in einen Sog, treibt sie hilflos durchs Wasser, während der Sauerstoffbalken am oberen Bildrand mit jeder Sekunde zusammenschrumpft. Wenn Lara ihren Kopf nicht rechtzeitig wieder aus dem Wasser bekommt, endet ihre Expedition in einem feuchten Grab. In den meisten Fällen tödlich ist die Begegnung mit Treibsand, der den unvorsichtigen Forscher langsam aber sicher verschluckt. Andere Gefahren sind nicht von der Natur, sondern von heimtückischen Menschen erdacht. Oft ist ein wichtiger Hebel mit einem Mechanismus verknüpft, der nicht nur den ersehnten Ausgang öffnet, sondern gleichzeitig ein Nagelbrett auf die Reise schickt. Huscht Lara nicht schnell in Deckung, gesellt sich ihr Körper zu den Skeletten früherer


Blaue Speicherkristalle packt Lara sofort ins Inventar. Pro Kristall dürft Ihr einmal (an beliebiger Stelle) Euren Spielstand speichern.

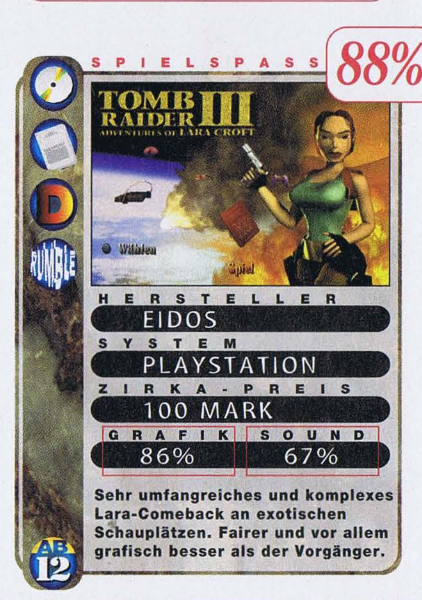


Gewußt wie: Den erhängten Raptor läßt Lara mit gezieltem Schuß in den Fluß plumpsen (linkes Bild). Gierig stürzen sich die Raubfische auf den Kadaver, während Lara (rechts) unbehelligt zum Hebel krault.


Neue Fortbewegungsmittel: Im Gelände-Buggy wagt Lara den Sprung über den reißenden Fluß Ganges.


Ersten siegen, dann sammeln: Wie in Teil 2 hinterlassen besiegte Gegner Munition, Medi-Packs oder Schlüssel.

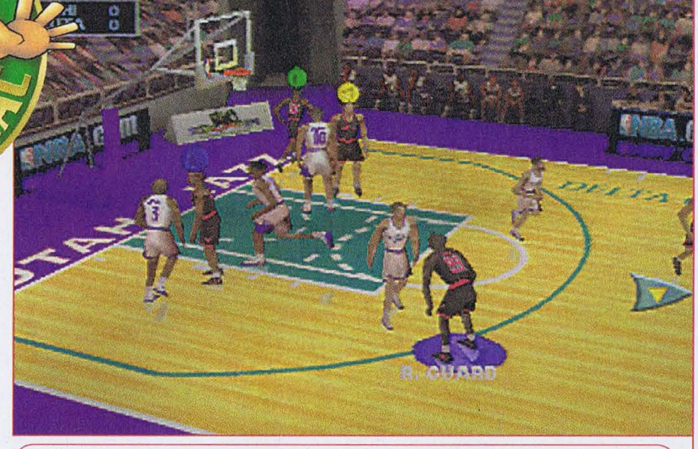

Erledigt die Echsen aus sicherer Distanz, sonst vergiften sie Euch mit grün schimmerndem Atem.



Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant (außer PC).

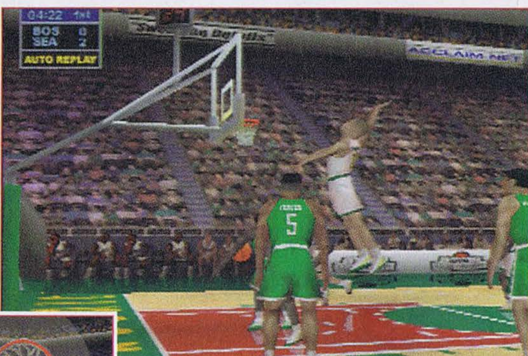
Entwickler: Iguana, USA

NBA Jam 99



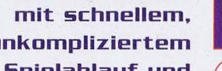
Kein Basketball-Spiel ohne Direktpaß-System: Jeder Mitspieler bekommt eine Taste zugewiesen, über die er sofort anspielbar ist.

Kameramann: Neben den acht vordefinierten Perspektiven dürft Ihr eine eigene Ansicht justieren.



Regisseur: Vor dem Spiel legt ihr fest, wie häufig spektakuläre Szenen in Großaufnahme wiederholt werden.

1993 war Midways "NBA Jam" der absolute Renner in der Spielhalle – mit schnellem, unkompliziertem Spielablauf und actionreichen Dunk-Orgien als Erfolgsrezept. Erwartungsgemäß folgten bald Umsetzungen für Mega Drive und Super NES (85% Spielspaß in MANIAC 3/94) sowie andere Konsolen. Mit der folgenden "Tournament Edition" fand "Jam" den Weg auf die Playstation (87%, 11/95), Saturn-Fans durften kurze Zeit später ran. Der dritte Teil "NBA Jam Extreme" (67%, 2/97) basierte erstmals nicht auf einem Midway-Automaten, sondern wurde von Acclaim entwickelt, die bisher für die Heimumsetzungen der "Jam"-Serie verantwortlich zeichneten. Midway dagegen lieferte mit "NBA Hangtime" den inoffiziellen Nachfolger (PS 70%, N64 77%, 8/97).



Exklusives Debüt: Nur Nintendo-Korbjäger setzen mit "NBA Jam 99" zum Slamdunk an, Playstation-Basketballer schauen diesmal in die Röhre. Die Zeiten simplen Fun-Basketballs sind für „Jam" vorbei – das 99er-Sequel ist eine akkurate NBA-Simulation mit allen 29 Teams und über 300 Spielern, die in Größe und Aussehen realen Vorbildern entsprechen. Damit auch Action-Fans zur Brieftasche greifen, hat Acclaim den "Jam-Mode" eingebaut: Wie bei den Vorgängern bringen Eure Riesen mit Mega-Dunks und wüsten Rempeleien Feuer ins Spiel.

Ernsthafte Basketballer bevorzugen den umfangreichen Simulationsmodus, in dem Ihr als Multitalent Euer Team durch die Playoffs oder eine ganze Saison führt: In der Manager-Rolle schickt Ihr ewige Bankdrücker in die Wüste, rekrutiert fähige College-Spieler oder bastelt im Gen-Labor einen Basketballer nach Maß. Als Coach legt Ihr die Startformation fest und bläut Euren Männern vier Spielzüge ein, die diese später per



Ungewöhnliche Freiwurf-Steuerung: Bringt den störrischen Ball in die Mitte des Korbes und werft schnell ab.

Knopfdruck aufs Parkett zaubern. Danach stürmt Ihr mit quietschenden Sohlen die Basketball-Arena: Mit "blindem" Zuspiel, Übersteigern, Distanzwürfen, Alley-Oop-Pässen und kraftvollen Dunks versetzt Ihr Euer Heimpublikum in Verzückung – auswärts werdet Ihr dafür gnadenlos ausgebuht.

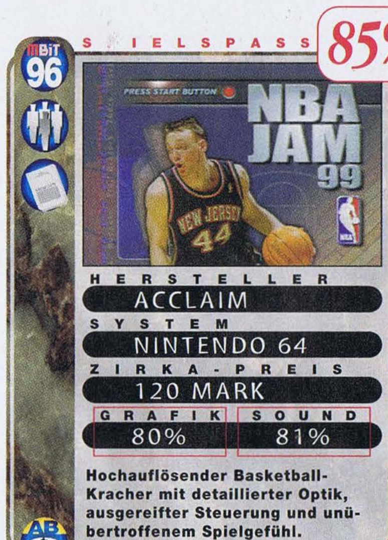
Fans erkennen realitätsbezogene Feinheiten: Michael Jordan z.B. schlängelt sich in unverwechselbarer Manier zum Korb, aus lizenzrechtlichen Gründen wird er leider als einziger Spieler nicht namentlich erwähnt. Meist könnt Ihr den Incognito-Star nur mit einem unfairen Schubser oder energischem Klammergriff am erfolgreichen Wurf hindern.

In zahlreichen Einstellungen entscheidet Ihr u.a. über Gegnerstärke, Regelauslegung und Spielerkondition. Vordefinierte Optionsmodi (Simulation und Arcade) nehmen Euch Arbeit ab. Umfangreiche Statistiken bringen Stärken und Schwächen der Teams ans Tageslicht.

Für Abwechslung vom Liga-Alltag sorgen Drei-Punkte- und Freiwurf-Wettbewerbe. Begleitet werden die Matches von zwei amerikanischen Profi-Kommentatoren. *ts*

„NBA Jam" hat sich gemausert: Aus sportlicher Arcade-Action wurde eine begeisternde NBA-Simulation. Der Spielverlauf ist so realistisch wie bei keinem Basketball zuvor, die komplexe Steuerung überzeugt mich auf ganzer Linie. Lautstarke Anfeuerung von den Rängen sowie der enthusiastische und witzige Live-Kommentar versprühen TV-Atmosphäre. Auch grafisch hängt „Jam 99" mit Highres-Auflösung, geschmeidigen Animationen und hohem Detailgrad den Korb für EAs "NBA Live 99" sehr hoch. Nur Kleinigkeiten stören mich: Den „Jam"-Modus hätte ich mir spektakulärer gewünscht; schade auch, daß Ihr beim Drei-Punkte-Wettbewerb nicht mit geteiltem Bildschirm antreten dürft, und die Zuschauer nur als starre Textur dargestellt werden. Trotz der Schönheitsfehler müssen Nintendo-Basketballer zugreifen!

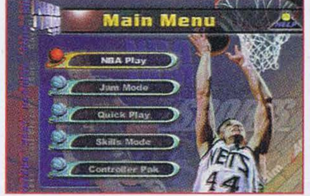
THOMAS SZEDLAK



SPIELSPASS 85%

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	80%
SOUND	81%

Hochauflösender Basketball-Kracher mit detaillierter Optik, ausgereifter Steuerung und unübertroffenem Spielgefühl.









Links seht Ihr das Hauptmenü, daneben die Optionen und den "Frankenstein"-Bildschirm: Hier könnt Ihr Euch selbst ins Spiel einbringen – schummeln bei der Körpergröße ist erlaubt. Ganz rechts des Taktikmenü, auf dem Ihr vier Tasten mit Geheimnissen der Basketball-Trainer belegt.

Andere Versionen
Umsetzungen sind keine geplant.



*JETZT 39,95 MARK SPAREN: MAN!AC-ABO INKL. JOYPAD FÜR 60,80 MARK
NORMALPREIS: 12 HEFTE FÜR 70,80 MARK + JOYPAD FÜR 29,95 MARK = 100,75 MARK

Entwickler: T&E Soft, Japan • **Produzent:** Toshirou Yokoyama • **Programmierung:** Daisuke Emura, Akihiko Matsunami, Natsuo Imai • **Grafik:** Shinji Hasegaea, Maki Matsuda • **Sound:** Ken Kojima

Blaze & Blade

PS Das Fantasy-Reich Foresia fleht nach Eurer Hilfe: Nur eine Gruppe entschlossener Helden kann das verwunschene Land von den dämonischen Besatzern befreien.

Um sich von der Fantasy-Konkurrenz abzuheben, kehren die japanischen T&E-Entwickler zum Grundgedanken aller Rollenspiele zurück: Statt wie in "Final Fantasy 7" vorgefertigte Charaktere zu steuern, erschafft Ihr am Anfang von „Blaze & Blade" Eure eigenen Helden: Aus acht vorgegebenen Klassen wählt Ihr Euch die vier sympathischsten Typen aus, achtet dabei aber auf ein ausgewogenes Fähigkeits- und Kräfteverhältnis. Es macht wenig Sinn, mit vier muskelbepackten Kämpfern in das Abenteuer zu ziehen. Die Macht magiebegabter Zauberer oder die Flugfähigkeit einer Fee sind sowohl im Kampf, als auch zum Lösen einiger Rätsel unerläßlich.

Habt Ihr Euch für eine Klasse entschieden, wählt Ihr, wie der Held auftreten soll – ein höflicher Elf erfährt von einer hübschen Dame mehr als ein schroffer Zwergenhitzkopf. Danach bekommt jeder Recke ein eigenes Schutzelement: Entscheidet Ihr Euch z.B. für Wasser, werden Euch die Angriffe von Meerestieren weniger anhaben, auf Feuerzauber reagiert Ihr empfindlicher. Anschließend erwürfelt Ihr Bonuspunkte für alle Helden und verteilt sie auf sieben Eigenschaften wie Stärke, Intelligenz und Ausdauer. Ihr deckt drei Karten auf, Perlen auf dem Blatt symbolisieren die Anzahl der Bonuspunkte. Ist das Ergebnis zu schlecht, nehmt Ihr beliebig oft neue Karten vom Stapel. Ist auf jeder Karte das gleiche Bild, zieht Ihr drei weitere, die zum bestehenden Bonus addiert werden (der Rekord des deutschen Vertriebes Funsoft liegt bei 62, MAN!AC schaffte immerhin 48 Punkte). Eine Besonderheit von „Blaze & Blade" besteht darin, daß Ihr beliebig viele Helden erschaffen und diese zu jeder Zeit in Eurer Gruppe einsetzten könnt.

Haben sich vier Haudegen gefunden, startet das Abenteuer im „Gasthof an der Straße". Sobald Ihr die Schankstube betretet, werden automatisch alle Wunden geheilt und die Magie-Punkte aufgefüllt. Der Wirt und seine Gäste sind auch eine gute Quelle für interessante Gerüchte und geben Euch wichtige Tips für das Abenteuer. In der Kneipe trefft Ihr außerdem einen Gelehrten, der gefundene Klingen und Medaillons für Euch identifiziert – erst danach dürft Ihr die mächtigen Artefakte benutzen.

In den Gästezimmern stehen Truhen, in der jeder Held sein Hab und Gut verstaut – für jeden Charakter eine eigene Kiste. Die strikte Gütertrennung zieht sich durch das gesamte Spiel: Gefundene Waffen und Rüstungen werden nur vom Anführer eingesackt, einem Kameraden könnt Ihr die Artefakte nicht einfach aushändigen. Wollt Ihr die Beute unter den Kämpfern verteilen, besucht Ihr die Auktion außerhalb der eigentlichen Handlung: Vier Recken treffen sich dort, um ihre Wertsachen feil zu bieten.

Die Auktion unterstreicht den Multispieler-Charakter von „Blaze & Blade": Via Multitap können bis zu vier Spieler



Technikmurks: Die einführende Rendersequenz ruckelt erbärmlich.

Foresia hat sich selbst ins Unglück gestürzt: Übermutige Magier beschwören die bösartigen Dämonen. Die Vorgeschichte wird in zwei FMV-Sequenzen erzählt. Dabei kommen sowohl gerenderte Schnipsel als auch eine Zeichentrickeinspielung im Manga-Stil zum Einsatz.



Was hat es mit dem gefundenen Kristall auf sich? Die Helden rätseln.



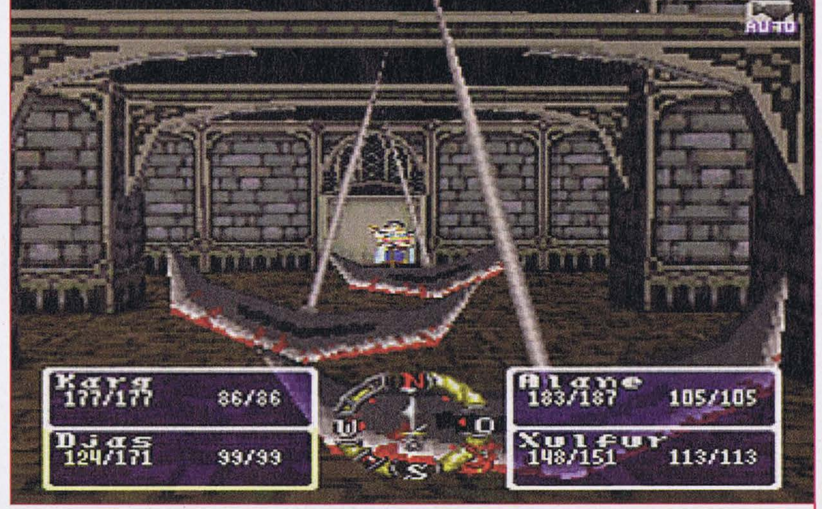
Wertvolle Schätze und eine Welt zu retten: Auf zu neuen Abenteuern!



Kampf den Dämonen: Das Bärenmonster ist die erste große Herausforderung für Eure Helden. Schwinden die Trefferpunkte bei allen vier Recken auf Null, heißt es "Game Over".



Auf See: Mit den seitlichen Tastern steuert Ihr das Schiff um die mystische Ruineninsel.



Nur Mut: Gebt Acht, daß Eure CPU-gesteuerten Charaktere vom schwingenden Beil nicht voll erwischt werden.



In den verlassenen Minen von Foresia entdeckt ein Zwerg mehr als die anderen Helden

Magischer Hinterhalt: Hexende Kobolde haben Euren Kämpfer kurzerhand eingeschläfert.

zaubernde Gnome. Die zahlreichen Kämpfe laufen immer in Echtzeit ab: Auf Knopfdruck schwingt Ihr das Schwert oder schickt einen Pfeil ins Ziel.
Ein zweiter Button aktiviert die Spezialfertigkeit des Charakters: Krieger blocken einen Angriff mit dem Schild, Waldläufer futtern vitaminreiche Kräu-

mit ihrem persönlichen Favoriten in den Kampf ziehen. Schnappt sich Euer Freund die gerade freigekämpfte Schatztruhe vor Euch, bleibt nur der Gang zur Versteigerung, wo Ihr mühsam erbeutete Diamanten gegen begehrte Ausrüstung tauscht.
Außerhalb des Gasthofs erwarten Euch Monsterhorden, Spinnen, Schlangen und

ter und Magier beschwören den ausgewählten Zauber. Ein dritter Knopf animiert die Helden zum Sprung. So überwindet Ihr kleine Jump'n'Run- Einlagen, hopst über flußabwärts treibende Baumstämme oder schwebende Plattformen. Stürzt Ihr in die Tiefe, müßt Ihr einige Hit-Points abgeben und werdet zurück auf die Ebene teleportiert. *au*

Um die Schatzkiste zu erreichen, waten die Helden durch giftigen Schlamm und verlieren mit jedem Schritt Hitpoints. Hier hilft eine Fee – die fliegt einfach drüber!

HOT Line

DIE PARTY:
Bewährt hat sich eine Gruppe mit einem starken Kämpfer oder Zwerg, der die Monsterhorden erfolgreich zurückschlägt. Ihm zur Seite stellt Ihr einen Waldläufer, der mit Pfeil und Bogen selbständig fliegende Feinde vom Himmel holt oder ein lauerndes Untier aus sicherer Entfernung erlegt. Mit einem Elfen bekommt Ihr einen guten Kämpfer, der auch magiebegabt ist und im Verlauf des Spiels zu einem mächtigen Verbündeten heranreift. Auf einen Zauberer könnt Ihr nicht verzichten: Seine Beschwörungen richten sich gegen mehrere Gegner gleichzeitig. Verliebt Euch nicht zu sehr in Eure Helden, denn hin und wieder müßt Ihr einen im Gasthaus zurücklassen. Bestimmte Rätsel können nur von einer speziellen Charakterklasse gelöst werden.

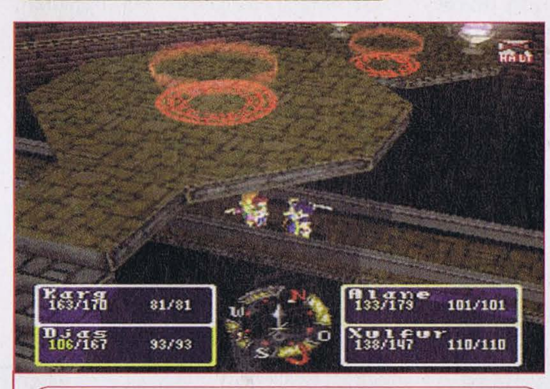
ÜBUNG MACHT DEN MEISTER:
Prescht nicht zu schnell durch Foresia, sondern nehmt Euch die Zeit, in vielen Kämpfen Erfahrungspunkte zu sammeln. Wechselt dabei oft den Anführer, da die CPU-gesteuerten Helden sich nicht ohne Rücksicht auf Verluste in den Kampf stürzen. Magier zaubern nur, wenn Ihr sie kontrolliert.



Gleichberechtigung: Jede Charakterklasse gibt es für beide Geschlechter.



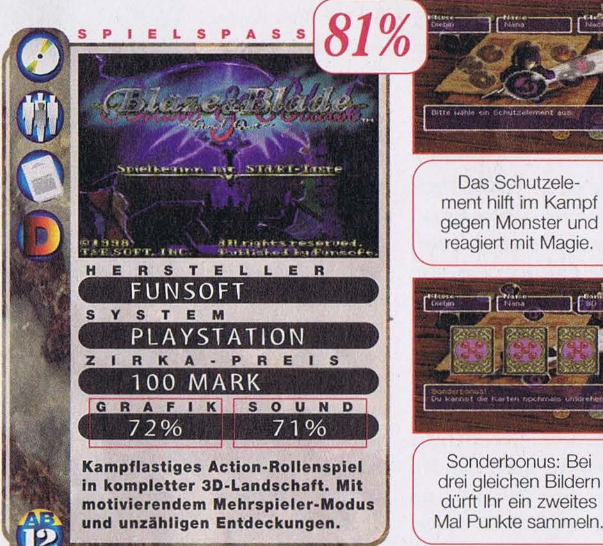
Das Auftreten entscheidet, welche Informationen der Held von NPCs erhält.



Die 3D-Grafik ermöglicht stimmungsvolle Levelkonstruktionen. Eine freie Kamera sorgt für Übersicht.

"Blaze & Blade" bringt frischen Wind in die Rollenspielszene. Eigene Helden zu entwerfen, Punkte auf Fähigkeiten zu verteilen – das habe ich als Pen & Paper-Rollenspieler bei Konsolen-RPGs schon lange vermißt. Die Konzentration auf Mehrspieler-Aspekte hat Vor- und Nachteile: Es macht riesig Spaß, mit Freunden durch Foresia zu stöbern, Schätze zu erobern und Monster zu plätten. Alleine ist es allerdings lästig, mit meinen Helden erst aus dem Spiel in die Auktion zu gehen, nur um das magische Breitschwert vom Priester zum Kämpfer zu wechseln. Grafisch kann „Blaze & Blade" zwar nicht mit den Konkurrenten mithalten, dafür bietet die variable 3D-Umgebung mehr Möglichkeiten als platte 2D-Landschaften. Hüpfeinlagen lockern das Geschehen auf, sind aber nicht spielentscheidend. Die deutsche Lokalisierung ist gut.

ANDREAS ULRICH



SPIELSPASS 81%

HERSTELLER
FUNSOFT
SYSTEM
PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS
100 MARK
GRAFIK 72%
SOUND 71%

Kampflastiges Action-Rollenspiel in kompletter 3D-Landschaft. Mit motivierendem Mehrspieler-Modus und unzähligen Entdeckungen.

AB 12

Das Schutzelement hilft im Kampf gegen Monster und reagiert mit Magie.

Sonderbonus: Bei drei gleichen Bildern dürft Ihr ein zweites Mal Punkte sammeln.



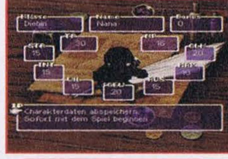
Platzprobleme: In Euren Rucksack passen zehn verschiedene Utensilien, von diesen beliebig viele.



Wer bietet mehr? In der Auktion werden überflüssige Waffen gewinnbringend verscherbelt.



Hier fehlt was: Ohne die neun magischen Diamanten ist die "Tafel der Weisen" nutzlos.



Die gezogenen Bonuspunkte werden auf sieben Eigenschaften verteilt

Andere Versionen
Es folgt eine PC-Umsetzung.

Entwickler: Snowblind, USA • **Produzent:** Seiichiro Okuhara, Kenichi Nishimura • **Director:** Akihiro Sano, K. Kaneyuki • **Programmierung:** Ezra Dreisbach, Ryan Geithman, Raoul Said • **Grafik:** Brian H. Johnson, Brian Sostrom, Jason Wiggin • **Musik:** Grindstone, USA

Top Gear Overdrive

Das RAM-Pak macht N64-Spielen Feuer unter dem Hintern. Nach "Turok 2" ist "Top Gear Overdrive" das zweite Spiel eines Fremdherstellers, das Nintendos Speicherverdoppelung unterstützt. Schiebt Ihr das Modul in den Schacht steht Euch neben dem LowRes- und einem "Half"-Modus auch die hochauflösende



Optik zur Verfügung. Leider konnten wir den grafischen Effekt im Test noch nicht überprüfen: Das eingesteckte RAM-Pak wurde vom Spiel zwar erkannt (der Punkt "HiRes" taucht im Setup-Menü auf), eine höhere Auflösung im Spiel aber nicht dargestellt. Unsere Wertung bezieht sich somit auf "Top Gear Overdrive" ohne RAM-Pak-Unterstützung.



Sauwetter: Jede Saison konfrontiert Euch mit anderen Wetterbedingungen, in den Sümpfen regnet´s z.B. in Strömen.

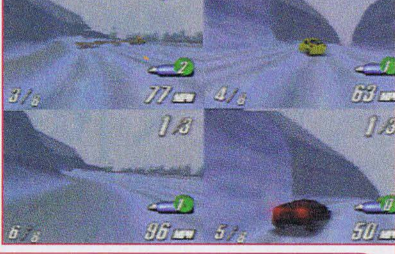


Schöne Aussicht für N64-Raser: Auch ohne das optional unterstützte RAM-Pak ist "Top Gear Overdrive" das audiovisuell überzeugendste Rennspiel. Pop-Ups und Nebel hat sich Kemco gespart, nur bei Crashs verdreht es ein paar Polygone (Bild: normale Auflösung).

"Top Gear", die Nintendo-exklusive Rennspielserie von Kemco, haben wir Euch in der letzten MAN!AC vorgestellt, die bislang einzige N64-Auskopplung "Top Gear Rally" in MAN!AC 12/97 getestet: Als eines der ersten Rennspiele für diese Konsole war "Rally" ein erfreulicher Anblick, ist ein gutes Jahr später aber schon reichlich veraltet. Da kommt die Fortsetzung gerade recht.

Der Championship-Modus steht bei "Top Gear" im Mittelpunkt: In der ersten Saison erwarten Euch drei Rennen in Hochgebirge, Farmland und Sumpf. Nur wenn Ihr Euch unter den ersten sechs plaziert, geht´s weiter; landet Ihr auf dem Treppchen, kassiert Ihr zudem harte Dollars. Denn zwischen den Rennen wird entweder aufgerüstet (in den Kategorien Handling, Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit) oder gleich auf einen neuen Wagen umgesattelt. Aber langsam: Erst wenn Ihr eine Saison erfolgreich absolviert, gesellt sich ein schnellerer Bolide ins Verkaufsschaufenster. Auch neue Strecken erreicht Ihr nur, wenn Ihr eine Saison durchspielt: Die Rennen des Vorjahres werden bei veränderten Witterungsbedingungen bzw. Tageszeiten noch einmal befahren, dann endet die Saison im Finish auf ganz neuem Kurs.

Doch jede Saison ist nicht nur länger als die vorhergehende, sondern auch schwieriger: Durch beharrliches Aufrüsten steigt die Höchst- bzw. Spielgeschwindigkeit und damit auch die Wahrscheinlichkeit eines Abfluges oder einer Frontalkollision mit Explosion. Seid Ihr nicht ganz so schnell, sprühen bei Bandenberührung oder Rempler zwar die Funken, Euer Auto bleibt aber intakt. Dem Midway-Oldie "San Francisco Rush" ähnelt "Top Gear" in Bezug auf seine (später kilometerweiten) Sprünge und in Hinsicht auf das phantasievolle Streckendesign: Gewinne in Serie fahrt Ihr nur dann heraus, wenn Ihr jeden Kurs studiert und Ausschau haltet nach alternativen Wegen und Abkürzungen. Einige Abzweigungen sind kaum zu übersehen, andere jedoch gut versteckt: Hinter dem Bretterverhau im Gebirge verbirgt sich ein alter Schacht, den Ihr mit Vollgas durchrast – vorbei an flackernden Öllampen und Dinosaurier-Fossilien. Wie in "Top Gear Rally" werden einige der Offroad-Strecken zudem so breit, daß Ihr das Gefühl habt, völlig frei durchs Gelände zu brettern. Und richtig: Wer am Schiffswrack im Sumpf-Level ausnahmsweise nicht links, sondern weitläufig rechts vorbeibraust, zerdeppert zwar ein paar Zäune, spart aber wertvolle Sekunden. Last but not least steigern Extra-Markierungen auf der Fahrbahn Eure Chancen: Fahrt schnell drüber, dann sammelt Ihr Cash oder einen zusätzlichen Turbo-Boost. Doch die verteilten Bonus-Zeichen auf dem Asphalt führen auch zu Frust: Wenn ein Gegner nur wenige Sekunden vorher drüberbraust, wird das Extra deaktiviert und erst fünf Sekunden später wieder freigeschaltet. *wi*



Etwas langsamer, aber technisch ohne Makel: Die spannenden Multiplayer-Modi konfrontieren Euch mit bis zu drei Mitspielern sowie Computer-gesteuerten Gegnern.

"Sieht gar nicht aus wie ein N64-Spiel!" Wer Ulrich kennt, versteht die Bemerkung als geradezu überschwengliches Kompliment. "Top Gear Overdrive" ist rasend schnell und FX-gespickt, grafisch hübsch und nebelfrei. Für mich als alter "Lotus"-Fan ist zudem erfreulich, daß auch in den Multiplayer-Modi bis zu sechs CPU-Karossen mitbrettern – daran können sich die einsamen Duell-Modi der Konkurrenz ("V-Rally", "Rally Cross 2") ein Beispiel nehmen. Großer Rückspiegel, durchschaubares Extra-System, Rock-Sound wie von CD sowie massig Abkürzung und geheime Alternativwege – "Top Gear Overdrive" ist ganz klar das beste N64-Autorennen. Gut ausbalanciert ist auch der ansteigende Schwierigkeitsgrad – aus wilder Drift- und Sprungrandale werden sensible Rennen, bei denen jede Unachtsamkeit in Kollision und Flammenball endet.

WINNIE FORSTER



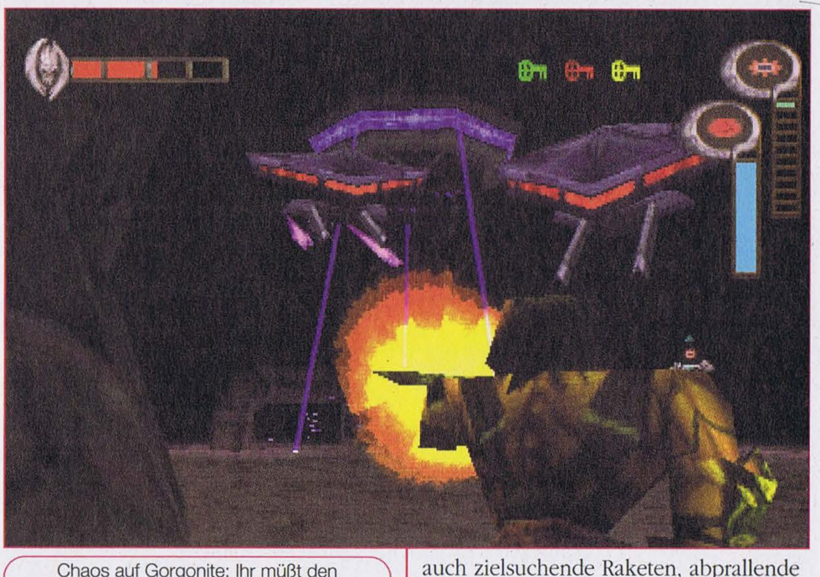
Andere Versionen
Lediglich für den Color Game Boy wird in den nächsten Monaten ein weiteres "Top Gear"-Rennspiel erscheinen.

Entwickler: Dreamworks, USA • **Produzent:** Patrick Gilmore • **Spieldesign:** Parker A. Davis, Brian Morrisroe • **Programmierung:** Cary Hara, Chris Granger, Gustavo Oliviera, Dennis Taylor • **Grafik:** Jeff Haynie, Chad Dezern • **Sound:** Erik Kraber, Bryan Franklin, Jack Grillo

Small Soldiers



Schlüsselsuche auf die harte Tour: Erst die "Chanters" verwandeln Eure farbigen Idol-Funde in Schlüssel.



Chaos auf Gorgonite: Ihr müßt den Generator vernichten, der die Flugdroiden produziert, und die Minenanlage sprengen.

Statt strategisch vorgehen zu können, müßt Ihr in "Small Soldiers"-Gefechten meist im Nahkampf ballern. Zwar erleichtern Spezialwaffen wie Zielsuchraketen den Kampf aus der Distanz, doch mit regulären Waffen sind die wild durch die Gegend flitzenden Soldaten kaum zu treffen. Dabei kassiert Ihr meist auch noch zusätzliche Treffer durch fliegende Artillerie – nur selten gelingt es, die Feinde auseinanderzulocken und einzeln zu bekämpfen.

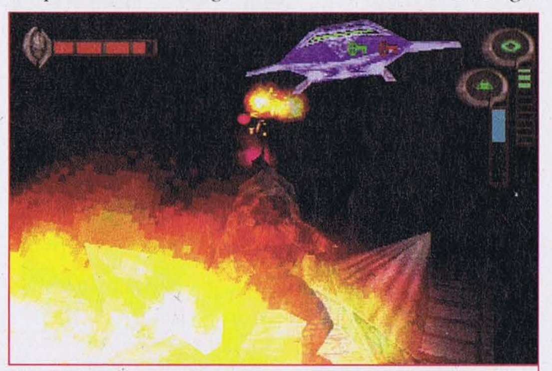
Schlüsselträger müssen sterben: Die Kämpfe sind spielerisch schwach.



Per R2-Knopf in den Sniper-Modus: So setzt Ihr dem hampelnden Mini-Soldaten mit Armbrust-Pfeilen zu.

PS Rabatz bei den technisch hochentwickelten "Small Soldiers": Die muskulösen Spielzeugsoldaten werden dank Superchip plötzlich intelligent und starten umgehend mit Mann und Maus einen groß angelegten Angriffskrieg. Das Ziel der Attacke sind die pazifistischen Gorgoniten: Mißgeformte, aber herzensgute Kreaturen, die sich plötzlich in einem furiosen Überlebenskampf wiederfinden. Beim Spiel zum Film steuert Ihr Archer, den Clanführer, in der "Tomb Raider"-Ansicht durch 14 verschachtelte 3D-Areale. Anders als im Film plant die Truppe um Major Chip Hazard hier einen Angriff auf den Heimatplaneten Gorgonite. Das kann Archer nicht zulassen: Es gilt, die "Small Soldiers" zu vernichten, Raumschiffe und Minenanlagen zu zerstören sowie Schlüssel zu sammeln. Das ist nicht so einfach, denn nur die "Chanters", mystische Lebewesen, händigen Euch im Tausch gegen farbige "Idol"-Symbole die Türöffner aus. An Waffen stehen Euch neben Archers unerschöpflicher Armbrust auch zielsuchende Raketen, abprallende Plasmakugeln und eine "Big Blast"-Bombe zur Verfügung – allerdings müssen diese Waffen genauso gefunden werden wie die Spezial-Sprengsätze. Solche Zeitbomben sprengen morsche Türen, Minen dagegen sichern Euren Rückzug ab. Als besonders wirkungsvoll entpuppen sich Zauberstäbe, mit denen Ihr gorgonische Verbündete beschwört: Plötzlich materialisiert neben Euch der monströse "Punch it" oder der Mega-Furzer "Stench" – prompt geraten die Soldaten schwer unter Druck! Neben der allgegenwärtigen Mikro-Militärjunta mit Flugdroiden und Selbstschußanlagen fordern auch heikle Sprungsequenzen den ganzen Gorgoniten in Euch: Glücklicherweise kann sich Archer auch bei zu kurzen Hüpfern an Kanten einkrallen und sich nach oben ziehen. Zu zweit spielt Ihr als Archer und Chip im Duell ohne Unterstützung der jeweiligen Verbündeten: Entweder Ihr killt im "Frag"-Modus um die Wette, oder Ihr betätigt Euch als Flaggensammler – wer als erster drei davon hortet, hat gewonnen. *cb*

Muster von Mowin, Tel.: 0821/3490226



Archer als Flak-Bedienung: In mehreren Levels kämpft Ihr mit dieser Wumme gegen piesackende Flieger.





Ob beim Killer-Duell (links) oder beim Flaggensammeln (Mitte und rechts): Bei den Zweispieler-Modi von "Small Soldiers" schrumpft der Spielspaß auf Zwergenniveau.

Chip Hazard und Archer im 3D-Dilemma: Witz und Charme der Mini-Krieger, im Kino noch ein Garant für amüsante Stunden, gehen bei der Spiele-Umsetzung leider baden. Schuld daran ist ein fades 08/15-Konzept, das die humorvolle Komponente des Vorbildes ignoriert. Die farblosen Felsareale sind für die dauernde Schlüsselsuche zu unübersichtlich und groß, Feuergefechte dagegen arten in wildes Geballere ohne Taktik aus. Dreamworks versuchte dieses Manko durch viele Extrawaffen auszugleichen – doch einen der Mikro-Militaristen auf eine Mine zu locken, ist im Schuß-Chaos ein aussichtsloses Unterfangen. Hervorragend die exotisch-orchestrale Musik – mit den gelegentlichen Heldensprüchen kommt zumindest etwas Film-Flair auf. Jüngere Spieler haben mit der harmlosen Mischung Spaß, der Film hätte aber besseres verdient.

CHRISTIAN BLENDL



HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 54%
SOUND: 77%

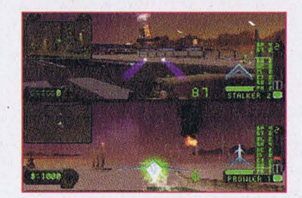
Fader 3D-Wandertag im Land der Winzlinge: Chaos-Gefechte mit hyperaktiven Mini-Soldaten würzen die Schlüsselsucherei.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Singletrac, USA

Rogue Trip





Der Tourist schwebt, die Taxis ballern: Die Schlacht tobt mit MG (oben) und steuerbaren Marschflugkörpern.

Rambazamba per PKW: Bei dieser zünftigen Touristenjagd der Zukunft beschränken sich Taxifahrer nicht auf Gedrängel vor dem Hauptbahnhof und unflätige Beleidigungen. "Rogue Trip"-Fahrer jagen sich ihre Kunden mit schwerem Geschütz ab, nur ein Taxler verläßt das Gebiet lebend! Damit im Tohuwabohu der durcheinander rasenden Mordbuben nicht die Übersicht leidet, prüft Ihr am Radar die Lage: Wagt Euch erst näher an Eure Gegner heran, wenn Ihr leckere Zusatzwaffen an Bord gehievt habt. Raketen und Kraftfelder dezimieren die Energieleisten der anderen Fahrzeuge, zusätzlich hält jeder der Piloten-Psychopathen eine witzige Spezialattacke in der Hinterhand. Das Standard-MG hingegen ist bei harten Brocken wie dem "Destroying Angel" wenig hilfreich. Doch die Verschrottung der Konkurrenz ist nur ein Teil Eurer Aufgabe – zum Geldscheffeln müßt Ihr winkende Touristen an Bord nehmen und sie an speziellen Foto-Punkten knipsen lassen. Schafft Ihr das trotz Feindbeschuß, rattern umgehend Dollars aufs Konto. Diese tauscht Ihr an Bonustoren gegen Energie und Extrawaffen. Heiß geht's bei den Multiplayer-Sitzungen zu: Bis zu vier Spieler stürmen per Link und Splitscreen durch Washington und die Monddünen. *cb*



Das Bessere ist des Guten Feind: Seit dem virtuosen "Vigilante 8" reizen mich die Singletrac-Autogefechte à la "Rogue Trip" kaum noch. Die rucklige Technik war schon immer ein Manko des US-Entwicklers, hier aber kommen zur veralteten Optik auch spielerische Mängel hinzu: Am Foto-Punkt werdet Ihr dauernd von Gegnern behakt, seid Euereseits aber zur Untätigkeit verdammt. Aufwendige Interaktion mit der Umgebung fehlt: Nur selten dürft Ihr größere Objekte zerlegen, die Gags kochen auf Sparflamme. So bleibt das Spiel eine enttäuschende Fortsetzung des "Twisted Metal"-Konzepts: Vielleicht wäre es besser, nicht jede Spiele-Serie vollends auszuschlachten, sondern sich neue Konzepte zu überlegen – vor allem dann, wenn die Konkurrenz ähnliche, klar bessere Spiele hat.



CHRISTIAN BLENDL

Andere Versionen

Umsetzungen sind nicht geplant. Der inoffizielle Vorgänger "Twisted Metal 2" wurde in MAN!AC 1/97 mit 58% Spielspaß getestet.

Entwickler: Naughty Dog, USA • **Produzent:** Mark Cerny • **Spieldesign und Programmierung:** Andy Gavin, Jason Rubin, Bof Rafel, Justin monast, Charlotte Francis, Stephen White, Greg omi, Eric A. Iwasaki, Erick Pangilinan u.a. • **Grafik:** Charles Zembillas, American Exitus • **Sound:** Mike Golom, Ron Horwitz u.a.

IT'S A MANIAC

Crash Bandicoot 3



In der Steinzeit ist die Natur Euer ärgster Feind: Glühende Lava und heiße Quellen grillen Eure Beutelratte – zum Glück hilft ihm ein Dino-Baby aus der Bredouille.

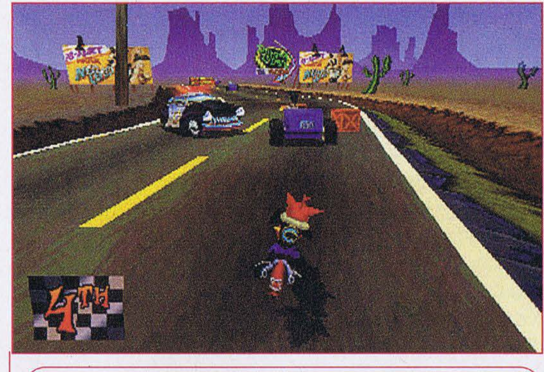


Eingekeilt zwischen giftigem Stachelfisch und explosiver Kontaktmine blubbert Crash durch die Meerestiefen

PS Ein echter Bösewicht gibt nicht auf: Auch nach seiner Niederlage vor einem Jahr läßt Dr. Neo Cortex nicht von seinen Welteroberungsplänen ab, diesmal erhält er sogar Hilfe von seinem Chef Uka Uka: Der böse Zwillingsbruder von Crashs Medizinmann Aku Aku treibt nach dem Absturz der Cortex Vortex-Raumstation wieder auf der Welt sein Unwesen. Crash und Schwester Coco vertreiben sich derweil die Zeit in ihrer Strohhütte, als die Geschwister von den teuflischen Plänen hören: Zusammen mit dem Zeitreisenden N. Tropy wollen Uka Uka und Cortex diesmal 25 Kristalle aus allen Epochen stehlen! Die wackere Bandicoot-Familie macht sich erneut auf den Weg, um die üblen Machenschaften zu beenden...

In „Crash Bandicoot 3: Warped“ schlüpft Ihr wieder in die Rolle der australischen Beutelratte Crash, doch diesmal erhaltet Ihr tatkräftige Unterstützung: Schwester Coco hält Euch nicht nur die Daumen, sondern sucht in einigen Levels selbst nach den Kristallen. Die 25 Abschnitte sind auch diesmal nicht linear zu absolvieren. Ihr durchquert jeweils fünf Spielstufen in beliebiger Reihenfolge, bevor Ihr gegen einen Zwischenboss antretet, der bei einem Sieg den Weg zum nächsten Warp-Raum und fünf neuen Levels freimacht. Außerdem erhaltet Ihr für jeden Erfolg eine neue Fähigkeit, die wir Euch im Kasten (links) genau erklären. Neben den altbekannten TNT- und Nitro-Kisten gesellen sich nun auch „Slotboxen“ zu den zertrümmerbaren Objekten: Diese Kisten wechseln ihren Inhalt laufend – zerkleinert sie schnell, sonst verwandeln sie sich in unzerstörbare Stahlkästen.

Die meist linearen Levels führen Crash und Coco durch sämtliche historische Epochen: Im mittelalterlichen England schlagt Ihr Euch mit verwunschenen Froschprinzen und sprücheklopfenden Magiern herum, während Euch königliche Ziegenböcke in den Abgrund drängen. Auf der chinesischen Mauer tritt Coco in Aktion: Zusammen mit einem verschmusten Babytiger wetzt sie über



Keine Rücksicht auf den Verkehr: Mit stilechter Lederjacke knattert Crash über den Highway.

Unglaubliche

Entdeckungen macht Crash im versteckten Warp-Raum, den er nach dem Endkampf mit Neo Cortex erreicht. Dort erfahrt Ihr,



Crash ist sprachlos: Cortex gibt seine Feinde in die Massenproduktion.

wieso sich die menschlichen Gegner in allen drei Teilen so sehr ähneln: In einer Clone-Fabrik produziert Cortex eine Armee kybernetischer Beutelrattenhasser.

Das Bandicoot-Bewegungsspektrum

SUPER-BAUCHPLATSCHER: Mit einer eleganten Pirouette vor dem Platsch zertrümmert Crash jeden Gegner und jedes Objekt.

DOPPELSPRUNG: Hohe Plattformen erreicht Ihr nur mit dieser dynamischen Sprungvariante.

TODES-TORNADO-WIRBEL: Mit dieser heftigen Drehung zerkleinert Crash Riesengegner und verlangsamt seinen Fall.

APFEL-BAZOOKA: Macht aus der Beutelratte eine unschlagbare Armee. Mit dem Zielkreuz nehmt Ihr Feinde aus sicherer Entfernung auf's Korn.

SUPER-TURBO: Läßt Crashs Sohlen qualmen – unverzichtbar für schnelle Rennen auf Zeit.

! Auch der dritte Teil der Bandicoot-Saga ist mehr als nur eine einfache Neuauflage: Die Grafik sieht noch eine Spur besser aus, besonders die Jetski-Level überzeugen mit tollen Welleneffekten. Die normalen Spielstufen lassen Euch zwar noch immer nicht frei umherwandern, sind aber diesmal so abwechslungsreich und vollgestopft mit Gags und Hindernissen, daß sich dieses Manko leicht verschmerzen läßt. Mit den innovativen Flug- und Fahrlevels sowie den anspruchsvollen Zeitrennen bekam "Crash Bandicoot 3" starke Ergänzungen verpaßt: Besonders die spannenden Flugzeugduelle sorgen für Stimmung, die teilweise knackigen Zeitlimits einiger Abschnitte fesseln Euch lange vor den Bildschirm. Einziger kleiner Wermutstropfen: Auch diesmal sind die Bosse keine große Herausforderung.

ULRICH STEPPBERGER







Neo Cortex vertraut bei der Obermotz-Auswahl auf eine Mischung bewährter Kräfte und neuer Bösewichte: Während Tiny Tiger (ganz links) und N. Gin (ganz rechts) ihre zweite Chance bekommen, sind der Pinguinfeind Dingodile und N. Tropy frische Helfershelfer.

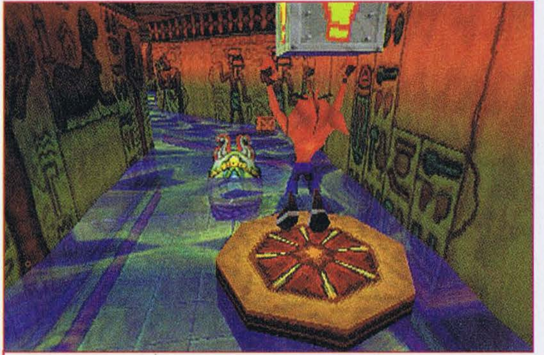




Noch schaut er dumm, aber gleich legt er los: Wirbelt Crash den Ritter nicht schnell genug nieder, wird er kurzerhand zweigeteilt.



Pack den Tiger in den Tank: Coco prescht mit ihrem schmusigen Gefährten an chinesischen Nationalsymbolen und Bauern vorbei.



In der überfluteten Pyramide müßt Ihr überlegt handeln: Diesen wichtigen Schalter erreicht Ihr nur bei Hochwasser.

das Bauwerk voller Abgründe und weicht Reisbauern und bissigen Papierdrachen aus. Für einige Kristalle schnallt sich Crash eine Sauerstoffflasche um und geht auf Tauchstation. In den Meerestiefen warten hungrige Haie und giftige Stachelfische auf Beu-telratten-Futter, Wasserwirbel drohen Euch einzusaugen. Versteckte Kisten legt Ihr erst mit gezielten Schüssen aus dem Mini-U-Boot frei, elektrisch geladene Schleusentore verlangen vorsichtiges Agieren von Euch. In der Frühzeit der Welt hüpft Ihr durch eine Vulkanlandschaft voller Lavaseen und heißer Fontänen. In Eiern findet Ihr Babydinos, mit denen Ihr ein Stück gefahrlos reiten könnt, dafür verfolgen Euch große aufgebrachte Saurier, während Euch hohes Gras bei Eurer Flucht behindert. Im Orient wandert Ihr durch eine „Aladdin"-Homage: Säbelschwingende Turbanträger wollen Crash an den Pelz, verschleierte Hausfrauen werfen Brennholz auf Feuerstellen, die Euch den Weg versperren. Mit Hilfe von fliegenden Teppichen und als Trampolins zweckentfremdeten Stoffdächern kämpft Ihr Euch voran, über Abgründe hangelt Ihr Euch an einem Gitter entlang – an Skorpionen vorbei. Die Pyramiden der alten Pharaonen werfen Euch zahlreiche Hindernisse in den Weg: Quicklebendige Mumien und hungrige Krokodile begegnet Ihr ebenso wie tückischem Teer, der Euch in tödliche Löcher saugt. Aus harmlosen Bodenplatten stoßen Stacheln nach Euch, Lichtkegel aktivieren tödliche Pfeile. Eine Pyramide wird sogar regelmäßig geflutet: Hier müßt Ihr den Bandicoot immer rechtzeitig auf eine höhere Plattform führen, sonst findet er ein nasses Grab. Auch in die Zukunft führt Euch der Weg, dort fetzt Ihr über Fließbänder und werdet von



Die aufgerüstete Zukunft hat etwas gegen Beutelratten: Der Wächter rückt Euch mit seinem Strahler bedrohlich nahe.

elektrischen Dronen und wütenden Robotern attackiert.

Neu bei „Crash Bandicoot 3" sind Level, in denen Ihr mit Fahrzeugen nahezu frei durch die Gegend brettert: Crash greift sich eine Harley-Davidson und tritt gegen acht Gegner zu einem Straßenrennen an.

Nur wenn Ihr als er-

Hinter der für der Musik zuständigen Gruppe "Mutato Muzika" verbirgt sich mit Mark Mothersbaugh der ehemalige Kopf der Musikgruppe "Devo": Diese produzierte in den 80er-Jahren abstrakte Pop-Klänge, die in Europa wenig Anklang in den Charts fanden, darunter eigenwillige Cover-Versionen von "Satisfaction" und "Working in a Coal Mine".

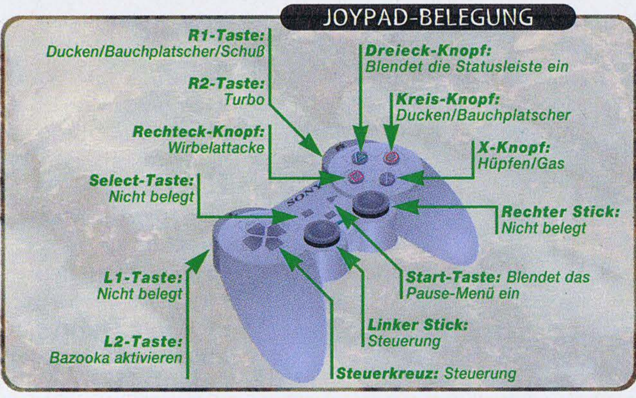


Flieger, grüß mir die Sonne: Coco mutiert im Sitz ihres Flugzeus zum gnadenlosen Zeppelin-Killer.





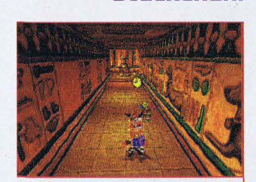
Der ferne Orient ist ein gefährlicher Platz: Die Säbelschwinger schneiden Euch das letzte Kleidungsstück vom Leib



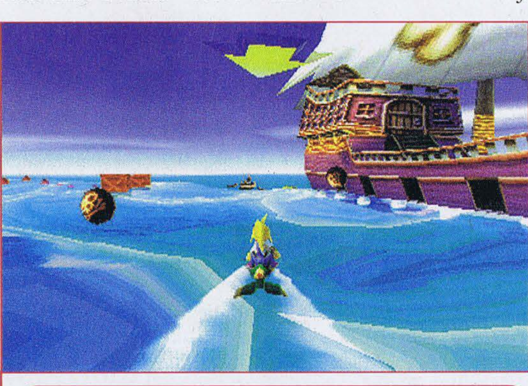
Während Crash bislang in Ruhepausen nur erschöpft durchschnaufte, hat er sich für den dritten Teil ein Hobby zugelegt: Laßt Ihr ihn eine Weile alleine, packt er sein Jojo aus und übt damit Kunststückchen.

ster durchs Ziel geht, bekommt Ihr den begehrten Kristall. Das wollen jedoch Polizeistreifen und Straßensperren verhindern, außerdem klaffen mächtige Risse im Asphalt, denen Ihr ausweichen müßt. Vorteile sichert Ihr Euch mit Turbostreifen und Rampen.

Ein anderes Szenario sieht Crash und Coco hinter dem Steuer von Flugzeugen: Während Ihr durch die Lüfte rauscht, knallen Euch MG-Salven der feindlichen Doppeldecker und Jets um die Ohren. Verlorene Energie könnt Ihr nur mit Erste-Hilfe-Ballons wieder auffrischen.



Hoppla: Ein Bandicoot ist eben doch eher ein Grobmotoriker.



Coco braust elegant über die Wellen, doch das Piratenschiff ballert mit schweren Geschützen auf sie.

HOT Line

TINY TIGER: Weicht Tinys Sprüngen aus, bis er mit seinem Dreizack im Boden steckenbleibt und verpaßt ihm eine Wirbelattacke. Danach springt ihr aus dem Weg der anstürmenden Löwen und wiederholt Euren Angriff. **DINGODILE:** Den Flammenregen umgeht Ihr mit Hilfe der Schatten am Boden. Weicht danach den Feuerstößen aus, er zerstört damit die Barrieren rund um ihn. Ist eine ausreichend große Lücke offen, rennt Ihr durch und greift ihn an. **DR. N. TROPY:** Umgeht die Feuerbälle und stellt Euch auf die Stufen vor Euch. Springt danach über die Energiewellen, die Tropy sendet, bis er neue Plattformen erzeugt. Überquert mit diesen den Abgrund und haut ihn um. **DR. N. GIN:** Um Gin zu erledigen, müßt Ihr gezielt auf seine Waffenschächte ballern. Sein erstes Raumschiff hat fünf Ziele, das zweite gleich sieben. Den ankommenden Raketen und Geschossen weicht Ihr entweder aus oder zerschießt sie einfach. **NEO CORTEX:** Kommt nicht in den Weg der beiden kämpfenden Masken und wartet, bis Cortex seine Tretminen gestreut hat. Dabei läßt er seinen Schutzschirm fallen, nur dann könnt Ihr ihn angreifen. Werft ihn mit weiteren Wirbelattacken in den Abgrund in der Mitte der Plattform.

Neo Cortex und Uka Uka: Das teuflische Duo wartet nach dem fünften Warp-Raum zum Showdown auf Euch.

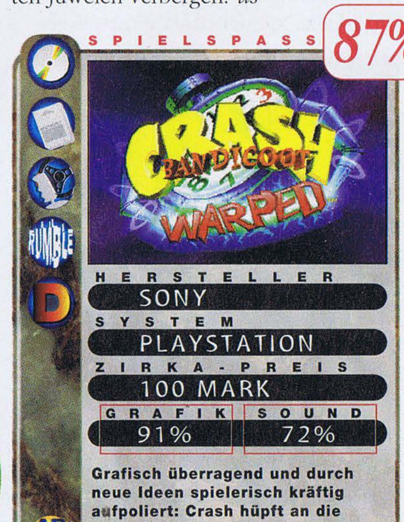


Gut gezielt ist halb gewonnen: Großen Brocken wie diesem Roboter knallt Ihr am besten mit Eurer Bazooka einen Apfel zwischen die Augen.

Ihr zieht über dem Schlachtfeld Eure Kreise und sucht Zeppeline und schwer bewaffnete Schlachtschiffe, die Ihr mit gezielten Schüssen zum Absturz bringt. Auf einem Jetski schließlich braust Coco rund um eine karibische Pirateninsel: Im „Wave Race"-Stil sammelt Ihr mit gewagten Sprüngen Kisten ein und weicht tödlichen Totenkopfbomben aus. Wie beim Vorgänger braucht Ihr zum Erreichen einer stolzen 100%-Wertung mehr als nur die 25 Kristalle: Wieder sind in den Levels 42 Juwelen versteckt, die Ihr bekommt, wenn Ihr sämtliche Kisten einer Spielstufe zerkleinert oder schwere Alternativrouten fehlerfrei übersteht. Neu sind die Zeitrennen: Habt Ihr eine Spielstufe erledigt, könnt Ihr sie auch gegen die Zeit spielen, einige Kisten dienen dann als kurzfristige Stoppuhren. Erreicht Ihr das Ziel ohne Unfall und innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits, werdet Ihr mit einem Artefakt belohnt. Nur wenn Ihr diese sammelt, bekommt Ihr Zugang zu den drei Bonuslevels, in denen sich die letzten Juwelen verbergen. *us*

! Obwohl sich schon der Vorgänger hervorragend spielte, hat Naughty Dog am Spieldesign kräftig gefeilt - mit kosmetischen Korrekturen gab man sich nicht zufrieden. Crash steuert sich optimal - ob mit Dual Shock oder digital. Die zahlreichen Fortbewegungsmittel sorgen zusammen mit der zusätzlichen Spielfigur Coco für noch mehr Abwechslung. Neben dem erstklassigen Leveldesign und der bombastischen Grafik sind es vor allem die herrlichen Animationen, die mich "Crash 3" ins Herz schließen lassen: Wenn Coco mit ihrem Tigerchen schmust oder Crashs Beine nach einer einschneidenden Begegnung mit einem Säbel alleine weitermarschieren, macht sich Zufriedenheit breit - ein Gefühl, das man als Spieletester nicht häufig hat. Mit "Crash Bandicoot 3" warpt sich die charismatische Beutelratte in den Videospiel-Olymp!

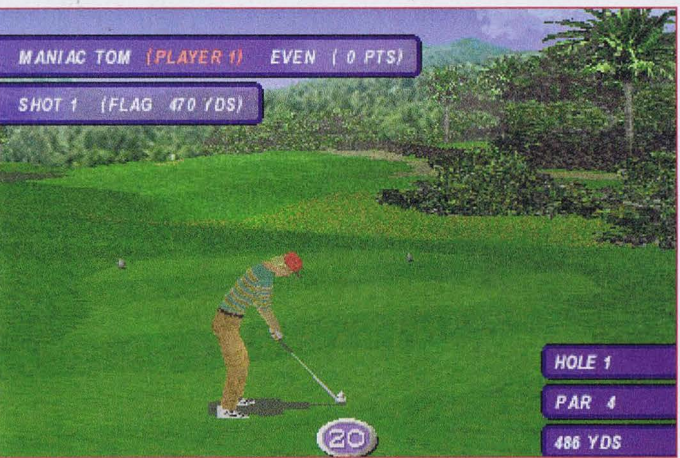
THOMAS SZEDLAK



Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Die beiden Vorgänger wurden in MAN!AC 12/97 mit 86% (Teil 2) und in MAN!AC 11/96 mit 80% Spielspaß (Teil 1) bewertet.

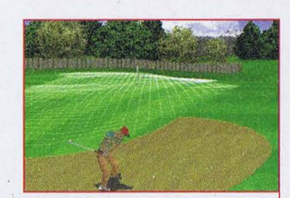
Produzent: Peter Cook • **Spieldesign:** Peter Cook, Paul Green • **Programmierung:** Dave Harrison, Mike Anderton • **Grafik:** Tony Meredith • **Sound:** Kevin Saville

Actua Golf 3



Unter Druck: Im "Clock Golf"-Modus gibt´s für jeden Schlag ein Zeitlimit; in diesem Fall 20 Sekunden.

PS "Actua Golf" geht in die dritte Runde: Erstmals hält das Clubhaus 74 "echte" Golfprofis bereit, die sich mit Euch auf der "Pro Tour" oder der neuen "Pro Tour +" messen: Hier geht´s neben der Ehre auch um Sponsorengelder. "Major"-Turniere sowie spiegelverkehrte Kurse bringen Abwechslung in den Golfer-Alltag. Voraussetzung zur Teilnahme an Profi-Turnieren ist ein Amateur-Handicap 0, das Ihr Euch auf der Amateur-Tour erspielt. Daneben stehen zehn weitere Spielmodi zur Verfügung: Neben bekannten Wettbewerben wie "Matchplay" und "Skins" findet Ihr auch die exotischen Varianten "Clock Golf" und "Flag Golf".
Habt Ihr nach zahlreichen Einstellungen Eure edlen Golftreter geschnürt, befindet Ihr Euch auf einem von acht neu angelegten Kursen. Vor dem Schlag achtet Ihr auf Wind und Entfernung. Euer Caddy zieht automatisch den passenden Schläger aus der Tasche, ihr könnt seine Wahl aber jederzeit ablehnen. Bei der Digital-Steuerung wurde auf das bewährte Doppelklick-System mit Schlagstärke/Drall-Abfolge zurückgegriffen. Anspruchsvoller spielt Ihr mit Analog-Controller: Mit dem linken Stick führt Ihr eine komplette Schlagbewegung aus, jede Abweichung nach links oder rechts wirkt sich auf die Flugbahn des Balles aus. Ballflug und Positionswechsel werden mit 3D-Kameraschwenks aus elf möglichen Perspektiven dargestellt. *ts*



Bunker-Tour: Schläge aus dem Sand sind knifflig, ungenaues Spiel wird gnadenlos bestraft.



! Gremlin hat nichts dem Zufall überlassen: Der motivierende Karrieremodus und die neuen Kurse werden Solisten lange Zeit bei der Stange halten; für abwechslungsreiche Mehrspielerduelle sorgt das umfangreiche Spielmodi-Angebot. Mit massig Einstellungen paßt Ihr "Actua Golf 3" optimal an Vorlieben und Spielstärke an. Durch die innovative Analog-Steuerung gewinnt das Spiel an Realismus, allerdings sollten sich nur Profis an diese knifflige Variante heranwagen. Optisch gefallen mir die im Vergleich zum Vorgänger detaillierten Landschaften, die Lichteffekte sowie die flüssigere Animationen der Golfer. Leider wird der Optik-Luxus durch nerviges Geruckel bei jedem Kameraschwenk teuer erkauft, auch die zahlreichen Ladepausen gehen Euch schnell auf den Keks.

THOMAS SZEDLAK

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger "Actua Golf 2" wurde in MAN!AC 11/97 mit 76% Spielspaß getestet und wird im Rahmen dieses Tests auf 74% abgewertet.

Entwickler: Interactive Studios, UK • **Produzent:** Darren Wood • **Programmierer:** Darren Wood, Steve Bond, Matt Cloy • **Grafik:** Joff Scarliffe • **Sound:** Allister Brimble, Richard Joseph, Perfect Audio Design

Glover



Dicke Luft: Der Vogel auf der Schaukel hat nichts besseres zu tun, als ganzen Tag vor sich hin zu rülpsen.



Die Musik von "Glover" stammt von zwei alten Hasen der Spiele-Branche: Der Engländer Allister Brimble begann seine Laufbahn auf dem C64, populär wurde er vor allem mit dem Soundtrack der "Alien Breed"-Reihe von Team 17 (Amiga und PC). Sein Landsmann Richard Joseph ist noch länger im Geschäft und lieferte u.a. die Musik zu "Defender of the Crown" (Amiga). Seinem Schaffen verdanken wir auch das erste Titellied eines Amiga-Spiels, in dem durchgehend gesungen wurde: "War – Never had so much Fun" aus dem indizierten Spiel "Cannonfodder" von Sensible Software.

N64 Dumm gelaufen: Dem königlichen Hofhexer ist ein explosives Mißgeschick passiert, und Ihr als des Magiers rechter Handschuh müßt ihm aus der Patsche helfen.

Auf der Oberwelt findet Ihr Zugang zu sieben Welten, in denen sich verlorengegangene Kristalle tummeln. Hier trefft Ihr gelegentlich auf lustige Charaktere, die Euch Hilfen für den weiteren Spielverlauf geben. Gern gesehen ist auch "Mr. Tip": Er erklärt Euch anfangs die Steuerung und gibt später Hinweise, wie Ihr knifflige Stellen überwindet. Im wahrsten Sinne des Wortes "auf Fingern" lauft Ihr gleich im ersten Level zu einem Kristall, den Ihr bis ans Levelende befördern und ihn dort durch eine Warpzone an die Oberwelt transportieren müßt. Durch Berühren nehmt Ihr ihn auf und rollt ihn vor Euch her. Per Knopfdruck verwandelt Ihr den Edelstein in einen Sprungball, eine Bowlingkugel oder eine Murmel. Dies ist hilfreich, um Hindernisse zu überwinden und Gegnern aus dem Weg zu gehen. Am besten kommt Ihr mit der Ballform klar: Treppen prallt der verwandelte Edelstein hinauf, über Schluchten werft Ihr ihn einfach rüber oder gebt ihm einen kräftigen Klapps. Durch seichtes Wasser treibt Ihr den Ball wie gewohnt, tiefe Gewässer überquert Ihr durch einen Balanceakt auf dem runden Plastik. Ihr müßt allerdings aufpassen, daß herumschwimmende Schwertfische Euch nicht die Luft aus dem Ball nehmen. Geht dieser verloren, deutet Euer Zeigefinger in seine Richtung – wenigstens wißt Ihr, wo Ihr ihn suchen sollt. Im Laufe eines Levels findet Ihr Schalter, die Euch den Weg zum nächsten Abschnitt öffnen. Ihr betätigt sie entweder per gezieltem Ballwurf oder mit einem Faustschlag. Extra-Kisten zerstört Ihr ebenfalls mit Gewalt oder per Bowlingkugel.

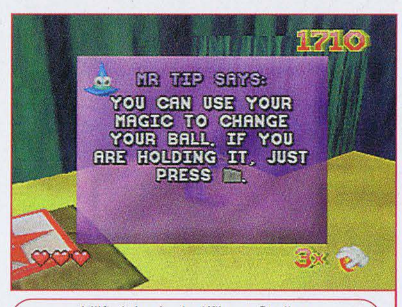
Zum Test lag uns die englischsprachige US-Version, bei uns wird "Glover" inhaltlich identisch, aber in deutscher Sprache erscheinen. *ts*



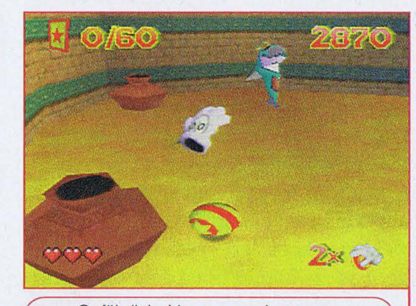
Warpzone: Habt Ihr den Ball zum Level-Ausgang gebracht, werdet Ihr wieder auf die Oberwelt transportiert.



Auf zwei Arten: Einige Schalter betätigt Ihr per Ballwurf, hier ist ein kräftiger Faustschlag vonnöten.



Hilfreich: An kniffligen Stellen begegnet Ihr Mr. Tip, der für Euch immer ein paar Hinweise auf Lager hat.



Gefährlich: Um voranzukommen, müßt Ihr auf die Vase im Hintergrund springen – der Hai hat leider was dagegen.

! Dreiste Kopie: Die "Glover"-Entwickler haben unverblümt bei "Mario 64" geklaut, ohne auch nur annähernd die Genialität des Miyamoto-Meisterwerks zu erreichen. Die Idee, einen Handschuh zu steuern, ist zwar witzig, doch die Umsetzung leidet an spielspaßmindernden Mängeln. Der Schwierigkeitsgrad der Levels ist unausgegoren - mal kinderleicht, dann wieder höllisch schwer. Die unglückliche Kameraführung ist nicht unschuldig an Euren Problemen; oft müßt Ihr nachjustieren, um Euren Handschuhmann überhaupt zu sehen. Eure Gegner sind derart polygonarm und lächerlich animiert, daß man den Grafikern ein Praktikum bei Nintendo spendieren möchte. Nur absolute 3D-Hüpfspiel-Fans sollten "Glover" in den Schacht schieben, Otto-Normal-Spieler sind mit "Mario 64" und "Banjo Kazooie" besser bedient.

THOMAS SZEDLAK



SPIELSPASS 55%

HERSTELLER	HASBRO
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	59%
SOUND	51%

Kindliches 3D-Jump'n'Run mit witzigem Handschuh-Helden: Schlechte Kameraführung, durchschnittliche Grafik – wenig Spaß.

AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind keine geplant.

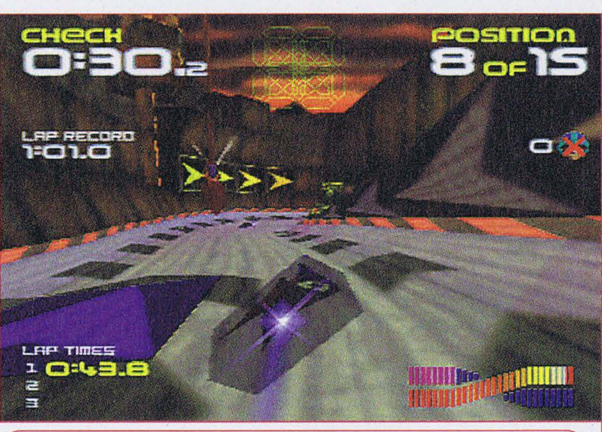
Entwickler: Psygnosis, GB • **Produzent:** Andy Satterhwaite • **Spieldesign:** Rob Francis, Nevin Gaston • **Programmierung:** Steve Pointon, Andrew Hosfield, Ben Schofield • **Grafik:** Digby Rogers u.a. Knu • **Sound:** Tim Wright • **Musik:** PC Music, Fluke u.a.

Wipeout 64

IT'S A MANIAC!



Mehrspieler-Spaß der Extraklasse: Zu zweit geht bei "Wipeout 64" die Post ab – mit 13 CPU-Schiffen als Gegner!



Schildgeschützt durch die Techno-Welt – die warnenden "Missile"-Samples lassen Euch kalt...

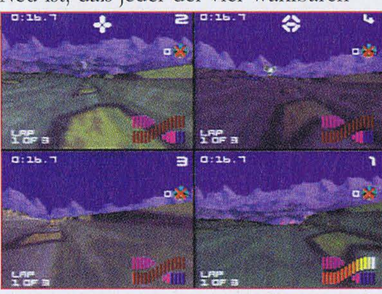
Technisch war es laut Aussage der Psygnosis-Programmierer nicht möglich, die Playstation-Strecken auf das Nintendo 64 umzusetzen. Verwendet man nämlich auf der 64-Bit-Hardware ähnlich viele Polygone, würde



Alte Bekannte: Die vier Rennställe kennen "Wipeout"-Veteranen noch von früher.

das Spiel zu langsam werden. Deshalb entwarf Psygnosis für "Wipeout 64" völlig neue, durch Berge, Tribünen und Gitter eng begrenzte Kurse. Dem Spielspaß und der Optik merkt man die Polygon-Kur nicht an – die neuen Strecken spielen sich genauso gut wie die der betagten 32-Bit-Varianten.

N64 Lange hat's gedauert bis Psygnosis seinen Playstation-Kracher "Wipeout" auf das N64 umsetzte. Jetzt liegt das Ergebnis vor: Eine Modulversion, die sich zwar eng an "Wipeout 2097" orientiert, aber mit vielen neuen Features aufwartet. Sämtliche sieben Strecken (einen Kurs müßt Ihr erst freispielen) wurden neu geschneidert, um Stärken und Schwächen der Hardware geschickt zu nutzen. Der Sci-Fi-Wahnsinn treibt Euch erneut das Adrenalin in den Körper: In vier unterschiedlich schnellen Ligen jagt Ihr über Sprungschanzen, schlittert durch Steilwand-Serpentinen hunderte Meter abwärts und bemüht Euch, selbst in dunklen Minenstollen nicht anzuecken. Jede Berührung mit der Bande kostet Eurem Gleiter nämlich wertvolle Energie – tankt Ihr nicht rechtzeitig auf dem elektrisch geladenen Boxenstreifen nach, droht das vorzeitige Aus. Die Steuerung erfolgt mit Analogstick und zusätzlichen Luftbrems-Tasten – so legt Ihr enge Richtungswechsel hin, ohne die Absperrung zu touchieren. Doch vor allem der hemmungslose Waffeneinsatz gefährdet Eure Bestzeit: Bunte Felder auf der Rennstrecke versorgen alle Fahrer mit durchschlagenden Raketen, Minen und blitzenden Plasmaladungen. Besonders das Erdbebenextra ist spektakulär: Die Bahn vor Euch wird wie ein aufgeworfener Teppich von einer Welle umgewühlt, sämtliche Gegner trudeln aus der Bahn. Neu ist, daß jeder der vier wählbaren



Sämtliches Streckenbeiwerk geht über Bord, der Spaß bleibt: Auch zu viert macht "Wipeout" Riesenspaß.

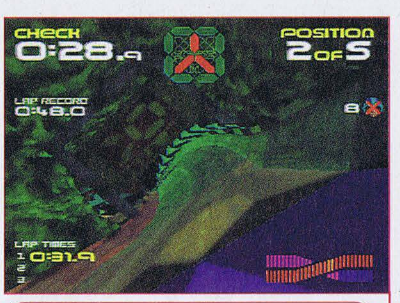
Gleiter eine mörderische Spezialwaffe an Bord hieven kann, die Konkurrenten mit MG-Trommelfeuer oder tödlichen Spezial-Impulsen dezimiert. In den neuen "Challenge"-Modi "Weapon" und "Race" erspielt Ihr Euch den leistungsstarken "Phantom 2"-Gleiter und die Bonusstrecke. Dazu müßt Ihr schwieriger werdende Anforderungen erfüllen: Immer mehr Gegner zerstören, die Plazierung verbessern. Später werden die beiden Modi kombiniert – nur noch Waffenprofis schaffen die erforderliche Kill-Rate. Ein weiterer N64-Bonus sind die Splitscreen-Modi: Bis zu vier Spieler wagen sich zugleich in die Schlacht. *cb*



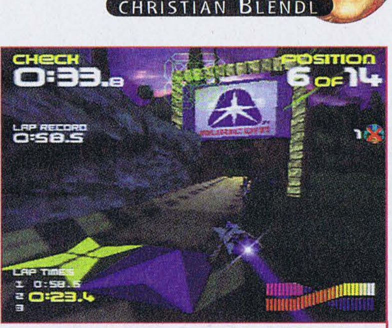
Adrenalin pur: Eines der besten Playstation-Spiele landet punktgenau auf dem N64 – mit neuen, packenden Spielvarianten.

! "Wipeout 64" zeigt Probes "XG 2"-Team, wie man das N64 technisch ausreizt: Trotz aberwitziger Waffen-Action und rasend schneller Zickzack-Manöver stottert die Grafik kein bißchen. Dank Analogstick steuern sich die Luftkissen-Flitzer sogar noch präziser als bei den Playstation-Vorgängern. Selbst die futuristische Musik überrascht Modul-Skeptiker mit hervorragender Qualität. Alles in allem eine runde Sache, doch "Wipeout 64" hat auch ein Problem - die Innovation fehlt. Die Superwaffen sind ebenso wie die "Challenge"-Modi keine wirkliche Neuerung, sondern lediglich kosmetische Erweiterungen - wer die 32-Bit-Vorbilder kennt, hofft weiter auf einen "echten" dritten Teil. Wer dagegen nur ein N64 besitzt und Rennspiel-Interesse mitbringt, muß sich das tadellos portierte Kultspiel umgehend kaufen.

CHRISTIAN BLENDL



Auch ohne Luftbremsen sind atemberaubende Trassen zu bewältigen – leider stören feindliche Raketen.



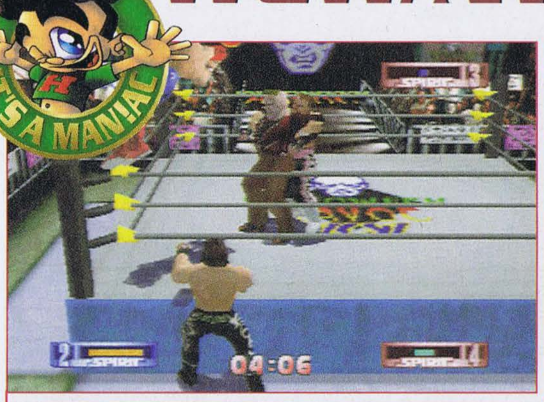
Verschätzt: Schlittert Euer Gleiter an der Bande entlang, dezimiert Ihr dadurch den Schild – das "Game Over" droht!



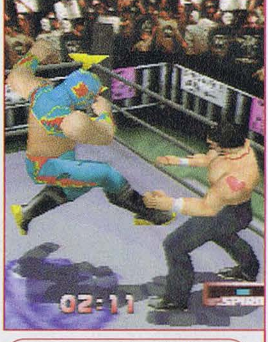
Killer am Werk: In der neuen "Challenge"-Variante vernichtet Ihr möglichst viele Gegner.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Der Playstation-Vorgänger "Wipeout 2097" wurde in MAN!AC 10/96 mit 87% Spielspaß getestet.

WCW/NWO Revenge



Zu zweit tut's am meisten weh: Neue Double-Team-Moves haben die Asmik-Recken nicht erlernt.



Beim Combograb muß der Gegner mehrere Hiebe wehrlos einstecken

N64 Mit "WCW/NWO Revenge" beendet Aki bereits die zweite Schönheitsoperation am Wrestling-Hit "WCW vs NWO": In Japan erschien der Vorgänger als 128 MBit starkes "Virtual Pro Wrestling 64" mit neuen Kämpfern und Moves sowie cleveren Gegnern.

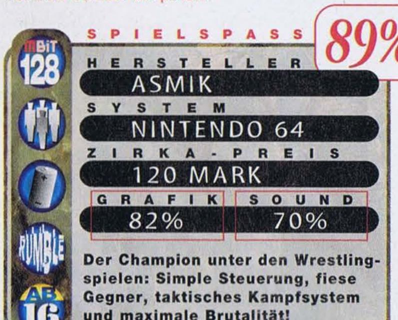
Nach bewährtem Prinzip vermöbelt Ihr Euch mit Würfen, Hieben und Abwehrgriffen (Block), die sich gegenseitig auskontern: An der Steuerung hat sich nichts geändert, nur der Spielablauf ist wegen der aufgemotzten Optik etwas träger als bei den Vorgängern. Die bedeutendste Neuerung ist der Combograb, der selbst stramme Feinde übel zurichtet. Eure Kontrahenten greifen auch im "Easy"-Modus auf Konterattacken zurück und ziehen nach dem Ausscheiden ("Battle Royal") die verbleibenden Schläger für wüste Racheakte aus dem Ring. In der Bedrängnis ruft Ihr einen Kollegen zur Hilfe: Die Kick-betonten Kampfsportler der Japan-Version wurden leider nicht übernommen. *oe*

Andere Versionen
Den Test des Vorgängers findet Ihr in MAN!AC 2/98, es sind keine Umsetzungen geplant.

! OLIVER EHRLE

Mit einfacher Steuerung, ausgeschlafenen Kontrahenten und unglaublicher Manövervielfalt ist "WCW/NWO Revenge" der unangefochtene Wrestling-Champion: Anfänger finden sich sofort zurecht, Profis feilen an komplizierten Pad-Kombinationen und spektakulären Stunts – nutzt die Seile als Katapult! Die verschlagene Feindintelligenz macht Euch noch wütender als beim Vorgänger, denn die Muskelberge bekommen nie genug – die Keilerei wirkt enorm realistisch. Mit der detaillierten Wrestleroptik, den authentischen Schmerz- und Einmarsch-Animationen steht die WCW-Schlacht der TV-Vorlage nicht nach: Nur das Publikum schaut etwas verpixelt.

Während im Vorgänger einige Spezialmanöver ausgesuchten Technikern vorbehalten waren, dürfen in "WCW/NWO Revenge" alle Schläger unter 200 Pfund auf akrobatische Sprünge wie den Moonsauld aus dem Sprint (Bild unten) zurückgreifen.



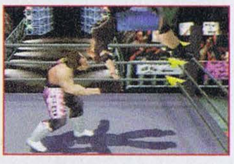
SPIELSPASS 89%

HERSTELLER	ASMIK
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	82%
SOUND	70%

128 MBIT · RUMBLE · AB 16

Der Champion unter den Wrestlingspielen: Simple Steuerung, fiese Gegner, taktisches Kampfsystem und maximale Brutalität!



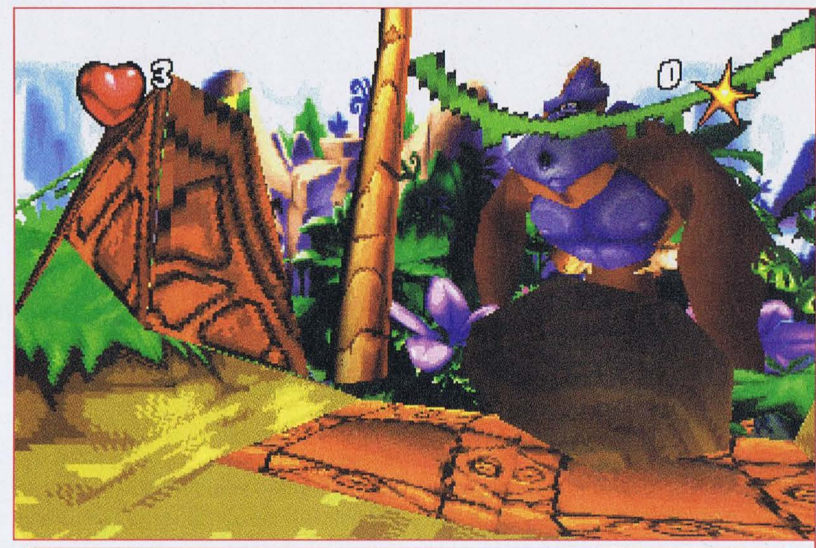


Entwickler: Psygnosis, GB • **Produzent:** Phil Gaskell • **Spieldesign:** Graham Sidwell, Paul Hilton • **Programmierung:** Salin Siwami, Martin Turton, Anthony Stockton • **Grafik:** Paul Bahr-Naylor, Adam Burnett, Simon Harris, Claudia Gray • **Sound:** Mike Clarke

Psybadek



Pech gehabt: Im Dschungel stören stürzende Bäume Eure Hover-Exkursion – Xako ist platt!



"Donkey Kong" läßt grüßen: Den felsenwerfenden Riesenaffen beschleudert Ihr mit Bomben, die hunderte Meter entfernt aus dem Boden wachsen.



Grüne Schleimbatzen dienen als einmaliger Schild: Ihr dürft unbeschwert Sterne sammeln.

Die Struktur von "Psybadek" zwingt zu ständigen Spielpausen:



Die Oberwelt von "Psybadek": Von hier aus skatet Ihr in die Spiele-Levels.

Da die aufwendige 3D-Oberwelt stets extra gebootet werden muß, dauert es vom Laden eines Spielstandes bis zum eigentlichen



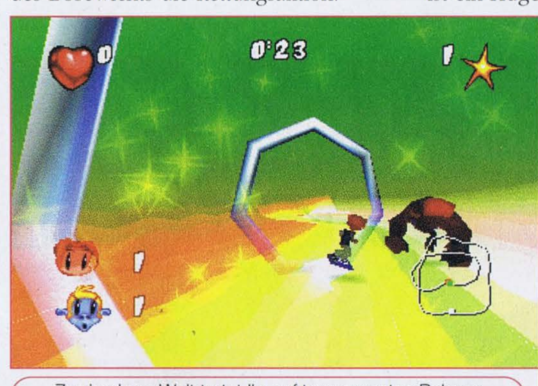
Netter Effekt beim Wechsel der Welten: Trotzdem nervt die Warterei schon bald.

Spiel endlos lange: Nach der ersten Ladepause müßt Ihr zudem eigenhändig zum aktuellen Abschnitt düsen...

PS In der knallbunten Welt von "Psybadek" regieren groovige Jungle-Beats und das beliebte Hoverboarding – bis ein bärbeißiges XXL-Krümelmonster fast alle verdutzten Trendsportler entführt. Zu allem Überfluß erschweren den beiden Helden Xako und Mia die Schergen des Bösewichts die Rettungsaktion: Watschelnde Pinguine, schweinische "Piggymäen" und pro Landstrich zwei Bosse wollen Euch die Tour vermasseln. Sobald Ihr in der kilometerlangen Trainings-Halfpipe die Fahrphysik der Boards gelernt habt, startet Ihr in die erste von vier Welten.

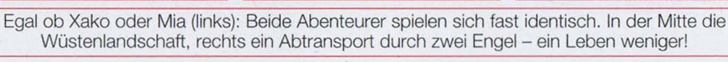
Per X-Knopf beschleunigt Euer Boarder; ist ein Hügel zu steil, laßt Ihr Euch zurückgleiten und nehmt erneut Anlauf. So schlittert Ihr elegant durch Eiskanal, Wüstenpfad und Höhlenwelt – immer auf der Suche nach Sternen, von denen 100 ein Zusatzleben ergeben. Bösewichten dagegen weicht Ihr aus oder überspringt sie, durch gleichzeitiges Drücken der Stunt-Taste aktiviert Ihr ein beständig größer werdendes Arsenal an Spezialattacken und Kunststückchen. Die Aufgaben variieren mit jedem neuen Abschnitt: Mal hüpft Ihr im ewigen Eis über tückisch treibende Schollen, dann schießt Ihr auf Zeit Pinguine ab oder erkundet Baumwipfel im Dschungel. Sobald Euch ein Gegner berührt, purzeln Euch ("Sonic"-ähnlich) alle gesammelten Sterne aus dem Overall – sichert Euch unbedingt Nachschub, denn ohne Sterne seid Ihr verwundbar. Zweimal pro Welt fordert Euch ein Boss zum Wettrennen auf abgedrehten Transparenz-Bahnen heraus. Schafft Ihr es mit dynamischen Schlenkern, das Maxi-Karnickel und einen Tröten-Vogel abzuhängen, geraten diese prompt in Wut und fordern Euch zu einem Arena-Duell auf Leben und Tod!

Erst wenn alle Aufgaben eines Bereichs erfüllt sind, öffnet sich auf der 3D-Oberwelt die Pforte zum nächsten Versteck: Schon die zweite Welt ist eine vielseitige Ansammlung von ungewöhnlich schweren Geschicklichkeits-Tests. *cb*



Zweimal pro Welt tretet Ihr auf transparenten Bahnen zum Wettrennen im Traumland an.





Egal ob Xako oder Mia (links): Beide Abenteurer spielen sich fast identisch. In der Mitte die Wüstenlandschaft, rechts ein Abtransport durch zwei Engel – ein Leben weniger!



"Psybadek" ist ein greller Trip durch die Comicwelt: Wenn Ihr dynamisch auf den Hoverboards die Bahnen hinunterdüst, grooven sogar die Bäume am Wegesrand. Vielfältige Aufgaben erfordern totale Beherrschung des Boards: Wer nicht punktgenau stoppt, fällt von winzigen Plattformen, bei den Bossen ist perfektes Sprungtiming notwendig. Leider mündet die liebevolle Geschicklichkeits-Idee für normalsterbliche Spieler bald in Frust. Die Steuerung mit Analogpad ist zu schwammig, mit Digitalpad dagegen nervt die unverständliche Belegung. Beschleunigt wird per Knopf, gestoppt mit dem Pad. Da die Boards stets etwas nachgleiten, verliert Ihr oft und unnötig ein Leben, selbst simple Manöver werden zur Geduldsprobe. Die stilvolle Grafik gönnt Euch aufgrund extremer Pop-Ups keine fehlerfreie Sekunde. Ein Fall für geschickte Profis!

CHRISTIAN BLENDL



SPIELSPASS 60%

HERSTELLER: PSYGNOSIS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 58%
SOUND: 72%

Geschicklichkeits-Allerlei mit Schwächen bei Konzept, Steuerung und Grafik: Ganz nett, aber lange keine Sensation.

AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Distinctive Developments, GB • **Produzent:** Alan Raistrick • **Programmierung:** Nigel Little • **Grafik:** Richard Heasman, Edward Chaplin

Lemmings



Einfache Übung: Plaziert rechts einen "Blocker", dann landen Eure Lemminge im Trockenen.

PS Die Lemminge sind zurück: Acht Jahre ist es her, seit die englischen Kreativköpfe von DMA Design ("Silicon Valley") die possierlichen Wesen auf dem Heim-Computer zum Leben erweckten. Nach Fortsetzungen, Umsetzungen und dem zwischenzeitlichen Sprung in die dritte Dimension (MAN!AC 10/95), beglückt Euch Psygnosis als Weihnachtsgeschenk mit der legendären Ur-Version. Damit das Spielefutter für die Feiertage ausreicht, hat man gleich noch alle Levels der Erweiterungs-Disk "Oh no! More Lemmings" auf die CD gepreßt: Insgesamt 209 Knobelszenarien für schlappe 50 Mark!

Die Rasse der Lemminge besteht aus strohdummen Puschelköpfen, die – einmal auf dem Spielfeld gelandet – ohne Umweg ins Verderben wuseln. Nur Ihr könnt sie vor Säurepfützen, tiefen Schluchten und Fallen retten, indem Ihr einzelnen Stammesmitgliedern Fähigkeiten zuweist. Lemminge können Wände erkraxeln, mit dem Fallschirm schweben und buddeln. Sie bauen Brücken und füllen Fallgruben mit Zement. Insgesamt stehen Euch acht Fähigkeiten zur Verfügung, die aber nicht unbegrenzt oft anzuwenden sind. So könnt Ihr z.B. im ersten Level nur zehnmal ein Buddel-Kommando geben.

"Lemmings" entspricht dem Original, lediglich Steuerung und Musik (jetzt von CD) wurden den Playstation-Verhältnissen angepaßt. *ts*



! Die drolligen Naivlinge haben auch nach Jahren nichts von Ihrem Charme eingebüßt. Wenn durch Eure Unachtsamkeit ein oder gar alle Lemminge das Zeitliche segnen, bekommen Veteranen noch immer Schuldgefühle wie zu Amiga-Zeiten. Die Steuerung ist mit Analog-Controller oder Maus perfekt, nur digital wird's auf Dauer zur Qual. Wer "Lemmings" bereits auf einem anderen System gelöst hat, braucht die Playstation-Fassung nicht. Die Levels sind identisch, auf modernes Beiwerk wurde verzichtet. Begegnet Ihr den possierlichen Herdentieren zum ersten Mal, seid Ihr vom genialen Spielkonzept und dem motivierenden Leveldesign begeistert. Laßt Ihr Euch auf die Lemmings-Droge ein, werden die herzigen Wuschelköpfe für Wochen Euren Tagesablauf bestimmen.

THOMAS SZEDLAK

SPIELSPASS 87%

HERSTELLER PSYGNOSIS

SYSTEM PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS 50 MARK

GRAFIK 34% **SOUND** 66%

Zeitloser Knobelkracher zum Sparpreis: Rettet liebevoll trottelige Nagetiere vor dem Massenselbstmord.

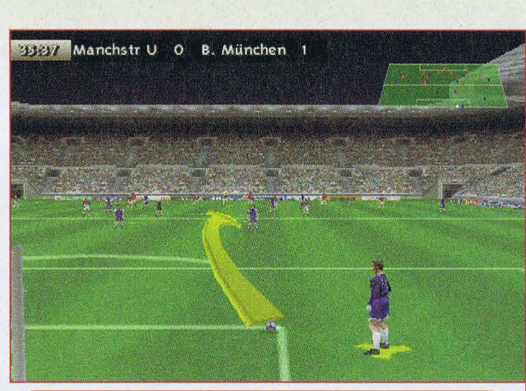
AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen existieren für nahezu jedes Videospiel- und Computersystem.

Entwickler: Highscore Entertainment, USA • **Produzenten:** Don L. Daglow, Dave Ross • **Spieldesign:** Dave Ross, Cody Murry u.a. • **Programmierung:** Michael Chow, John Barton Presnell, Chris Sehy • **Grafik:** Michael Cincotta, Robert Clarke, Pete Davis, John Keester u.a. • **Sound:** Marc Farly

FIFA 99


Keine Chance für den Schlußmann: Der Verteidiger kommt eine Sekunde zu spät, der stramme Spannschuß paßt genau.


Bei Abschlägen, Eckbällen und Freistößen justiert Ihr Stärke und Richtung über einen Pfeil.


Hoch das Bein: Damit die Blutgrätsche nicht zu brutal ausfällt, wird vor dem Spiel die Stollenlänge überprüft.

Emotionen pur bieten die zahlreichen Jubelanimationen. Zum Glück hat EA die FIFA-Regel nicht beachtet, wonach ein zu exzessiv jubelnder Spieler mit Gelb bestraft werden muß.











PS Schnürt die Kickstiefel, legt die Schienbeinschoner an und übt Euch im Bundesliga-Talk: „Ja gut, ich sach mal...“ Bereits zum dritten Mal innerhalb von zwölf Monaten läuft die Mutter aller Fußball-Simulationen im Stadion ein. Statt auf die WM legt „FIFA 99“ seinen Schwerpunkt auf den Vereinsfußball. Zwölf (meist europäische) Ligen sind komplett vertreten, dazu kommen 50 Teams aus den restlichen Ländern Europas. Vervollständigt wird das Kontingent durch 42 Nationalmannschaften, die wie alle Teams mit den Kadern der aktuellen Saison ausgestattet wurden.
Statt die WM spielt Ihr diesmal drei Europapokal-Wettbewerbe, eine nationale Meisterschaft oder die „Europäische Dream-Liga“, einen Vorboten der geplanten Europaliga. Oder Ihr bastelt Euch selbst einen Pokal- bzw. Ligawettbewerb nach Maß.
Neu ist der „Golden Goal“-Modus: Hier gewinnt das Spiel, wer in einem Match als erster eine vorher definierte Zahl von Toren erzielt. "FIFA"-Neulinge sollten zu Beginn das Trainingsgelände aufsuchen.
Habt Ihr Euch für Team und Modus entschieden, lauft Ihr in einem von 19 Original-Stadien aufs Feld und macht Euch mit der Steuerung vertraut. Erstmals wurde bei „FIFA“ eine halbautomatische Torwart-Kontrolle eingeführt. Per Knopfdruck weist Ihr Euren Goalie an, aus dem Tor zu laufen oder den Ball in die Hand zu nehmen.


Ihr habt die Wahl: Diese Kameraperspektive ist für Dribblings optimal geeignet.

Abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad entwickeln sich unterschiedliche Spielverläufe. Während Ihr als „Amateur“ Euren Gegenspielern problemlos davonlauft und mit simplem „Kick'n'Rush“ punktet, werden Eure Angreifer auf höheren Spielstufen hautnah gedeckt, lange Bälle in die Spitze kommen postwendend zurück. Zum Glück sprinten Eure Mitspieler selbständig die Linie entlang, mit einem Paß in den freien Raum setzt Ihr sie gekonnt in Szene. Die folgende Flanke versucht Ihr mit Kopfball, Volleyschuß oder Fallrückzieher im gegnerischen Kasten unterzubringen. Für Dribbel-Fans hält „FIFA 99“ mit Sprints, einfachen und doppelten Übersteigern sowie weiteren Täuschungsmanövern genügend Bewegungs-Möglichkeiten bereit. Solche Kabinettstückchen werden fast alle mit Zwei-Tasten-Kombinationen ausgeführt, durch Einbeziehen der L- und R-Tasten bleiben Euch Verrenkungen erspart.
Neu: Bei Brustannahmen und Grätschen bestimmt Ihr die Richtung und leitet den Ball direkt zum Mitspieler weiter. Versagen alle legalen Tricks, sucht Ihr bewußt Körperkontakt zum Gegenspieler – und laßt Euch fallen!

Das erste "FIFA", das mich voll überzeugt: Die Steuerung läßt kein Kabinettstückchen vermissen, die Highres-Grafik ist detailliert und schnell, sogar das altbekannte Scrolling-Ruckeln wurde auf ein kaum noch störendes Maß reduziert. Zahlreiche Animationen in Großaufnahme vermitteln das Flair einer TV-Übertragung, denn gefoulte Spieler fordern Gelb, Stürmer ärgern sich nach einem Fehlschuß und nach dem Abpfiff reichen sich die Kontrahenten die Hand - soviel Kicker-Atmosphäre bringt sonst nur "ran". Außerdem hat EA mehr Grips ins Spiel gebracht: Mit- und Gegenspieler agieren intelligenter, die Zuschauer jubeln nur noch bei Toren der Heimmannschaft - trifft der Gegner, wird gebuht. Auch der Kommentar wurde perfektioniert: Wenn "Poschi" erzählt, daß der Ball von Elber in der linken Ecke einschlägt, stimmt das auch.

THOMAS SZEDLAK









"FIFA 99" präsentiert sich gewohnt optionsreich, aber mit leicht nerviger Benutzerführung: Ihr entscheidet Euch (von links) für eine Spielvariante, legt die Optionen fest und sucht Euch ein schönes Stadion aus. Ganz rechts bearbeitet Ihr die umfangreichen Spielerdaten.

Andere Versionen
Eine Umsetzung fürs Nintendo 64 erscheint in Kürze. Der inoffizielle Vorgänger "Frankreich ´98" wurde in MAN!AC 6/98 mit 85% Spielspaß getestet.



Ohne Zeitdruck: Im "Golden Goal"-Modus könnt Ihr auch deutliche Rückstände noch aufholen – gezählt wird nämlich wie beim Tischfußball.

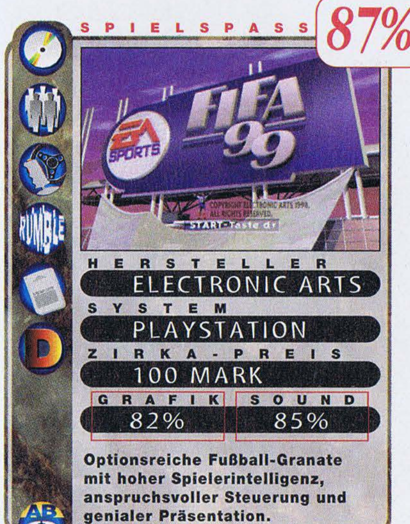


Ob sich die gestenreichen Schiedsrichter an die strengen FIFA-Vorgaben halten, legt Ihr im Optionsmenü fest.

In der Verteidigung spitzelt oder grätscht Ihr den Ball vom Fuß Eures Gegners oder packt die „Sense" aus. Als gewiefte Fußball-Strategen schaltet Ihr während des laufenden Spiels nicht nur zwischen drei festgelegten Taktik-Varianten um, sondern gebt auch das Kommando zu Abseitsfalle oder Rückpaß. Kommentiert werden die Matches auch diesmal von ZDF-Sportchef Wolf-Dieter Poschmann und "der Stimme des Ruhrgebiets", Werner Hansch (SAT 1). *ts*

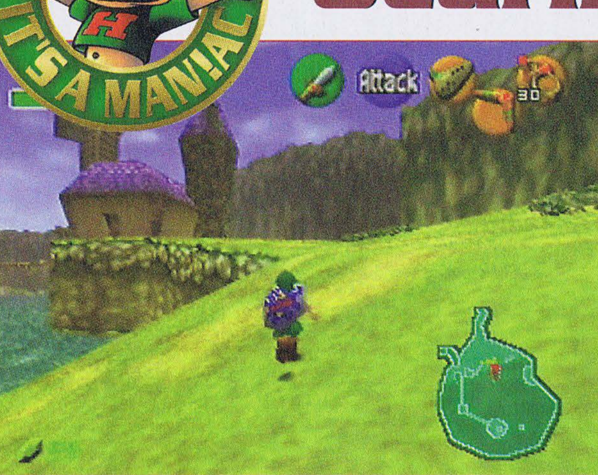


Die Qual der Wahl: Vor dem Tor entscheidet Ihr Euch Ihr für Spannschuß, Heber oder Innenriß-Schlenzer.



Lizenz-tracks sind bei EAs "FIFA"-Serie mittlerweile üblich. Nach Blur und Chumbawamba hat man mit Fatboy Slim erneut eine Formation aus dem Mutterland des Fußballs verpflichtet, die im Intro und in Spielpausen ihren Club-Hit "The Rockafeller Skank" zum besten gibt.

Legend of Zelda Ocarina of Time



Noch herrscht idyllische Ruhe am See, sieben Jahre später hat sich das merklich geändert.



Vier Jahre hat es gedauert, bis der Nachfolger zu Nintendos Adventure-Meisterwerk „Legend of Zelda – A Link to the Past" endlich fertiggestellt ist. Stardesigner Miyamoto beaufsichtigte das Projekt als Produzent: Ein Spiel, das Maßstäbe bis ins nächste Jahrtausend setzt?

Der Aufwand spricht dafür: An „Ocarina of Time" arbeiteten über 100 Personen. Für die komplexen Bewegungen von Protagonisten und Monstern wurde ein eigenes Motion-Capturing Studio eingerichtet, in dem Samurai-Schauspieler mit Schwertern aufeinander eindroschen und ein Modellpferd für Euren Hengst „Epona" als Vorbild diente. Das Resultat



Eine der zahlreichen Zwischensequenzen: Prinzessin Zelda (links) weiht den jungen Link in ihre Pläne ein.

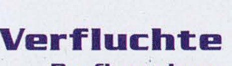
ist das erste augenscheinliche Qualitätsmerkmal des Nintendo-Moduls: Eure Gesprächspartner tippen nervös mit den Stiefeln auf den Boden, Links Gesichtsausdruck wechselt von amüsiert bis panisch, sogar das auf den Rücken geschnallte Schild wippt während eines Ausritts rhythmisch mit.

Spielerisch orientiert sich die 256 MBit dicke Fortsetzung am Super-Nintendo-Vorgänger, Deja-vu-Erlebnisse erwarten Euch an allen Ecken und Enden: Seien es die markanten Sound-Samples, wenn Ihr eine neue Waffe oder einen Schlüssel findet, oder die Rätsel zum Aufsperren eines verschlossenen Raumes. Versperrte Türen öffnen sich, nachdem alle Fackeln im Raum entzündet sind oder alle Gegner im Verlies ausgelöscht wurden. Was sich simpel anhört, entwickelt sich zu immer komplizierteren Aufgaben: Um Schalter zu erreichen, müssen Steinblöcke korrekt verschoben, der Wasserpegel im Bassin mehrmals auf die richtige Höhe angehoben bzw. gesenkt oder Wände mit gezielten Bombenwürfen aufgesprengt werden. In den Dungeons findet Ihr wieder Karte und Kompaß sowie den Boss-Schlüssel, der die Türe zum Kerker-Showdown öffnet.

Ganz im Gegensatz zum 16-Bit-Vorbild setzt „Ocarina of Time" auf komplexe 3D-Ansichten. Die Oberwelt mit Dörfern, Wäldern und Tempeln sowie die Verliese werden in detaillierter Polygongrafik dargestellt und einem Tag/Nacht-Zyklus unterworfen. Alle Bewohner leben nach diesem Rhythmus: Abends wird die Zugbrücke zum Marktplatz eingezogen, die Bewohner Hyrules legen sich zur Ruhe. Andere Geschöpfe werden in der Nacht erst richtig aktiv: Zombies kriechen aus dem Boden, der Friedhofswächter kommt aus seinem Schuppen und die Skultullaspinnen erwachen zum Leben. Betretet Ihr ein Gebäude, wechselt die Ansicht in eine „Tapetenperspektive": Die Kamera bleibt statisch, nur ihre Blickrichtung folgt Euren Bewegungen durch Rotation um die eigene Achse.

Süddeutsche Spieler werden sich in Hyrule sofort zuhause fühlen: Miyamoto verbrachte zur Inspiration einige Wochen in Bayern und studierte dort die fränkische Fachwerkarchitektur, die Ihr auf dem Marktplatz wiederfindet. Aber auch der Phantasie entlehnte Kulissen, wie das verborgene Walddorf der Kokiri, die Wasserwelt der Zora oder die Felsfestung der Goronen gilt es zu erforschen.

Die Hintergrundgeschichte von „Ocarina of Time" beginnt vor den bisherigen Zelda-Abenteuern. Aus Angst vor einem Krieg flüchtet Links Mutter mit ihrem Säugling in den Schutz des Waldvolkes der Kokiri. Über das Gehölz mit seinen



Verfluchte Dorfbewohner belohnen Euch für ihre Befreiung mit nützlicher Ausrüstung. Die armen Kerle wurden in Spinnenwesen verwandelt und können Ihr Haus nicht mehr verlassen. In ganz Hyrule stoßt Ihr auf Skultulla-Spinnen. Erledigt Ihr sie, bleibt eine goldene Maske zurück. Für zehn Stück erlöst Ihr einen verfluchten Dorfbewohner. Als Dank erhaltet Ihr z.B. eine größere Geldbörse oder einen Schatz-Detektor. Dieser funktioniert nur mit dem Rumble-Pak: Immer wenn Ihr in die Nähe eines verstecken Schatzes kommt, fängt Euer Pad an zu rütteln.



Die Goronen hausen im Inneren des Berges. Neben den Bomben bekommt Ihr hier auch das "Biggoron"-Schwert.



Perlentaucher: Auf dem Grund des Sees sammelt Link wertvolle Diamanten und erhält von den Zoras ein Geschenk.

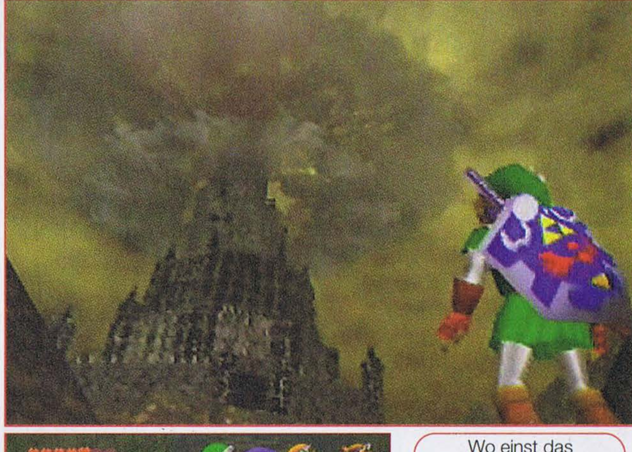








Heimlich, still und leise beobachtet Ihr die Wache, bevor Ihr Euch durch den Gang schleicht. Wer unbeherrscht vorspringt, wird von feindlichen Speeren aufgespießt.



Wo einst das Schloß von Hyrules König war, steht nun des Feindes Festung.



Gefahr von oben: Achtet auf die Löcher in der Decke, um unbeschadet durch diesen Raum zu kommen.

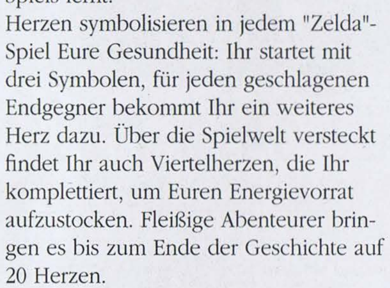
kleinen Waldwichteln achtet der mächtige Deku-Baum, seines Zeichens „Wächter der Götter". Er prophezeit der Mutter die bedeutende Zukunft ihres Sohnes und nimmt Baby-Link in den Schutz der Kokiris auf. Von ihnen erhält Link seine typischen grünen Klamotten, aber eines fehlt ihm: Auf jeden Kokiri achtet eine kleine Fee, die wie ein Schutzengel über ihr Mündel wacht, nur Link muß ohne einen guten Geist auskommen.
Jahre später wird Link von einem willkommenen Gast aus seinen unruhigen Träumen geweckt: Der Deku-Baum schickt die lispelnde Fee Navi, die Euch durch das gesamte Abenteuer begleitet. Hört Ihr ein „Hey, listen", dann hat sie Euch etwas Wichtiges mitzuteilen. Meist gibt sie einen Hinweis, wo Ihr bestimmte Dinge findet. Im Kampf warnt sie Euch vor einem Angriff von hinten.
Bevor Ihr Euch in das Abenteuer stürzt, kämpft Ihr Euch durch einen Übungsparcours, der Euch mit der Steuerung vertraut macht: Per Analog-Stick streift Ihr durch Hyrule, je nach Ausschlag spaziert oder spurtet Link durch die Szenerie. Der A-Knopf löst alle Aktionen aus: Ihr weicht mit einem flinken Purzelbaum dem Angriff aus, springt über einen Abgrund, verschiebt Steinblöcke, taucht unter Wasser, klettert an Lianen nach oben oder krabbelt durch enge Stollen. Je nach Situation wird Euch die passende Handlung angeboten. Mit dem B-Button greift Ihr an: Drückt Ihr nur den Knopf, säbelt Link mit seiner Klinge von rechts nach links; drückt Ihr während des Angriffs nach vorne, zieht Ihr das Schwert von oben nach unten durch. Benutzt Ihr bei gezogener Waffe den Sprung-Knopf, hechtet Link dem Gegner entgegen und schmettert ihn mit einem heftigen Streich zu Boden.
Wurdet Ihr von einer Fee mit der „Spin-Attack" gesegnet, lädt sich Eure Waffe solange mit Energie auf, bis Ihr den Knopf loslaßt: Mit einer wirbelnden 360°-Attacke zerpflückt Link seine Gegner in ihre Einzelteile. Diese Technik zieht ein Stück Eurer magischen Energie ab. Alternativ dreht Ihr den 3D-Stick vor der Attacke einmal im Kreis und drückt dann den Angriffs-Knopf. So erreicht Ihr zwar nicht die volle magische Durchschlagskraft spart dafür aber Zauberenergie. Mit dem Z-Trigger visiert Ihr einen Gegner an: Alle Angriffe werden auf den Gegenüber gerichtet, andere Monster halten sich aus dem Duell heraus. Dabei verändert sich die Steuerung: Lenkt Ihr seitwärts, dreht Ihr Euch nicht, sondern weicht mit einem Schritt nach links oder rechts aus. Drückt Ihr gleichzeitig den Sprung-Knopf, hopst Ihr zur Seite oder weicht mit einem eleganten Flick-Flack zurück. Mit dem seitlichen R-Taster duckt Ihr Euch hinter Euer Schild, das Euch nicht nur vor Nahkampfangriffen schützt, sondern auch heranfliegende Monster-Geschosse reflektiert. Auf drei C-Knöpfe verteilt Ihr besondere Waffen wie Bogen oder Steinschleuder sowie Zaubersprüche, die Ihr im Verlauf des Spiels lernt.
Herzen symbolisieren in jedem "Zelda"-Spiel Eure Gesundheit: Ihr startet mit drei Symbolen, für jeden geschlagenen Endgegner bekommt Ihr ein weiteres Herz dazu. Über die Spielwelt versteckt findet Ihr auch Viertelherzen, die Ihr komplettiert, um Euren Energievorrat aufzustocken. Fleißige Abenteurer bringen es bis zum Ende der Geschichte auf 20 Herzen.
Doch für den Anfänger ist nicht jeder Feind gleich lebensgefährlich: Trifft Euch der Angriff einer Fledermaus, wird nur

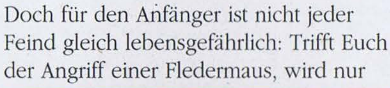


Blinkende Punkte auf der Karte zeigen, wo die Geschichte weitergeführt wird.



Inventory, Teil 1: Hier wählt Ihr Eure Hauptwaffe, Rüstung und Schild.

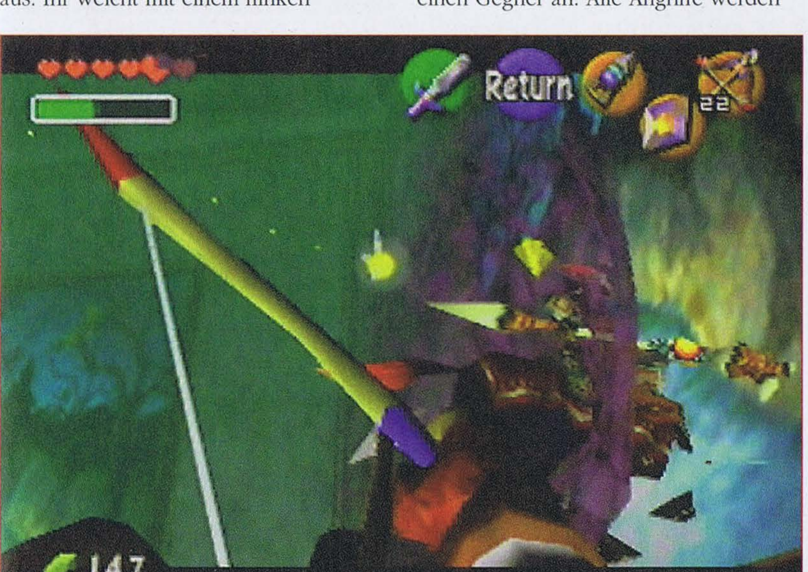




Inventory, Teil 2: Ihr belegt drei C-Buttons mit Magie oder Zweitwaffen.



Zeldas Trophäenschrank: Hier bunkert Ihr eroberte Artefakte.



Kampf gegen Ganondorfs Phantom-Ebenbild: Mit dem Bogen holt Ihr ihn von seinem Hengst, danach wehrt Ihr Euch gegen seinen magischen Wutausbruch.



Guten Appetit: Verschluckt das Monster die Bombe, ist es für kurze Zeit verletzbar.





Seid Ihr zu Pferd unterwegs, greift Ihr Monster mit Pfeil und Bogen an.



Eure erste Begegnung mit Bösewicht Ganondorf endet mit einer schmerzhaften Erfahrung



Mit dem Feuerzauber erledigt Ihr mehrere Gegner mit einem Streich



Rundumschlag: Haltet den Feuerknopf gedrückt oder dreht den Joystick vor dem Angriff um 360° – eine "Spin"-Attacke wischt den Bildschirm leer.

ein Viertel eines Herzes abgezogen, die Sprungattacke eines Skelettkriegers kostet jedoch bereits ein oder gar zwei Herzen.

Nur mit Schwert und Schild bewaffnet, schickt Euch der Deku-Baum auf eine geheime Mission: Ganondorf, König der Diebe, hat das Vertrauen des Königs von Hyrule erschlichen und strebt nun an die Macht. Nur die junge Prinzessin Zelda erkennt die Gefahr und bittet Link um Hilfe. Drei magische Steine muß Link sammeln, um mit dem finsteren Treiben des Schurken Einhalt zu gebieten. In düsteren Verliesen stellt sich der Knirps der Herausforderung: Tief im Bergwerk der Goronen kämpft Ihr gegen den schrecklichen Dodongo und im Inneren des Jabi-Jabu-Fisches rettet Ihr die Prinzessin der Zora. Kaum sind alle drei Klunker erobert, wendet sich das Schicksal zum Bösen: Prinzessin Zelda wird von Ganondorf vertrieben, sie hinterläßt Link lediglich die „Ocarina of Time". Mit der magischen Flöte öffnet Ihr im „Tempel of Time" den Zugang zum legendären Meisterschwert". Kaum greift Ihr Euch die Klinge, fällt Link für sieben Jahre ins Koma. Schlafend wird das Kind zum jungen Mann, auf dem die letzte Hoffnung Hyrules liegt. Um Ganondorf zu besiegen, müssen fünf Medaillons gefunden werden. Viele Freunde helfen Euch dabei: Neben der Fee Navi ist das Pferd Epona Euer treuester Begleiter: Auf dem Rücken des Gauls galoppiert Ihr flott über die Steppen Hyrules und setzt über Gatter und Schluchten.



Euer Inventory füllt sich im Lauf des Spiels: Mit der Steinschleuder erledigt der kleine Link Spinnen aus der Ferne, der reife Link benutzt den eleganteren Bogen. Ein Boomerang hilft gegen elektrisch geladene Monster, ein Schlag mit dem Hammer auf den Boden lähmt umstehende Monster. Nützlich ist auch der Enterhaken: Ihr visiert ein Ziel an und laßt Euch von der Kette hinüberziehen. So erreicht Ihr höhere Ebenen oder überwindet den Abgrund zum Versteck der Diebe im Westen Hyrules. Stöcke, Nüsse oder Bomben hinterlassen besiegte Monster, oder Ihr kauft die Ausrüstung im Laden. Als Währung dienen Rupien: Grüne Edelsteine sind eine Rupie wert, blaue fünf, rote zehn, violette 50 und gelbe 200. Anfangs könnt Ihr nur 100 Münzen schleppen, der erwachsene Link besitzt eine größere Börse.

In Tempeln versteckte Feen segnen Euch mit Zaubersprüchen, lehren Angriffstechniken und heilen Wunden. Für Eure Ocarina gibt es zwölf Melodien, mit denen Ihr Euch im Tempel der Zeit zwischen den Zeiten bewegt, Epona zu Euch ruft oder teleportiert. *au*



Volltreffer: Mit seiner Keule schlägt Euch das Monster zurück an den Ausgangspunkt.

Wollt Ihr "Ocarina of Time" lösen, müßt Ihr mit einer Spielzeit von 70 Stunden rechnen; wollt Ihr absolut alle Geheimnisse erkunden, benötigt Ihr sogar 100 Stunden. Selbst Spieler, die den exakten Weg kennen, brauchen noch 40 Stunden bis zum Finale.

Nintendo sichert sich den Weihnachtsknüller '98: "Ocarina of Time" strotzt vor Detailreichtum, begeistert durch lebensechte Animationen und bezaubert mit liebevollen Charakteren. Die ausgewogene Mischung aus Geschicklichkeits- und Abenteuerspiel ist perfekt inszeniert: Knifflige Rätsel gepaart mit einer optimalen Steuerung und einer spannenden Geschichte bannen Euch für Wochen vor den Fernseher. Die Kämpfe bleiben immer fair, jeder Endgegner ist mit der passenden Taktik zu besiegen. Die Lernkurve ist optimal: Die ersten Dungeons sind schnell gemeistert und machen mit der Steuerung vertraut, ab dem Waldtempel (dritter Kerker) wird es kniffliger: Spätere Verliese fordern Eure ganze Kombinationsgabe. "Ocarina of Time" ist das beste Abenteuerspiel, das bislang für eine 32- oder 64-Bit-Konsole erschienen ist.

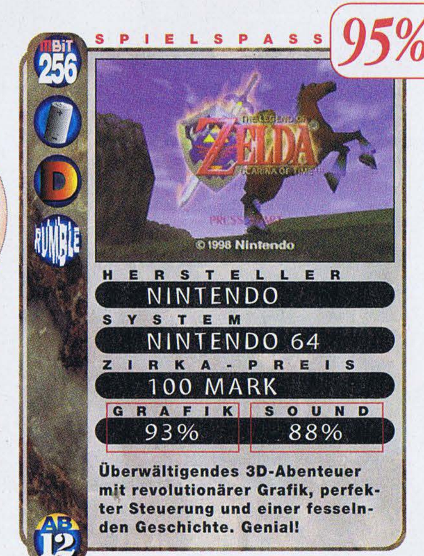
ANDREAS ULRICH







Mit dem Enterhaken zieht Ihr Euch nach oben (links), das Steintor verbindet den Wald mit dem Bergwerk der Goronen (Mitte) und der Ocarina entlockt Ihr zauberhafte Melodien (rechts).



SPIELSPASS 95%

HERSTELLER: NINTENDO
SYSTEM: NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 93%
SOUND: 88%

Überwältigendes 3D-Abenteuer mit revolutionärer Grafik, perfekter Steuerung und einer fesselnden Geschichte. Genial!

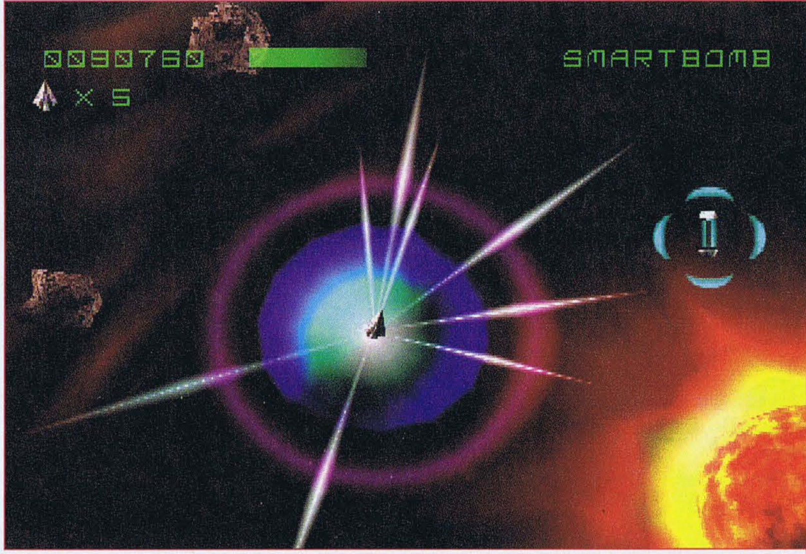
Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Syrox, GB • **Produzenten:** Seth Gerson,Dominic Wood • **Spieldesign:** Michael Latham, Derek Poon • **Programmierung:** Mark Gordon, Phony Ly, Steve Pearce, Tom Pinnock, Rob Brooks • **Grafik:** Mark Knowles, Jon Green, Phil Williams, Steve Green, Colin Robinson

Asteroids

Rabatz am schwarzen Loch: Neben unzerstörbaren Asteroiden müßt Ihr auch attackierende Schiffe abwehren.

Der Spaß ist leider zu schnell vorbei: Im Finale verteidigt Ihr die Erde vor dem Asteroidenregen und dem Alien-Boss.



Letzte Rettung beim Kampf im Solarsystem: Eine effektvolle Smartbombe zerhackt das störrische Raumgestein. Rechts zieht ein Extra unberührt seine Bahn.

Natürlich versteckten die Entwickler auch die schwarz-weiße Originalversion



Das uralte "Asteroids": Eine sehr gut spielbare Emulation des Vektor-Originals.

von "Asteroids" auf der CD. Um sie zu finden, müßt Ihr nur ausdauernd genug die neue Version spielen – wart Ihr schließlich erfolgreich, erhaltet Ihr während des Spiels einen Hinweis. Anschließend ist die Originalfassung von 1979 direkt im Optionsmenü anwählbar. Die Emulation ist aufgrund der Vektor-Technik des Vorbilds leicht pixelig, in Sachen Spieldesign und Geschwindigkeit aber perfekt gelungen.

PS Der Oldie "Asteroids" schrieb Spiele-Geschichte: Das simple Spielkonzept vom drehbaren Winzraumschiff, das sich gegen Gesteinsbrocken verteidigt, war einer der ersten Hits von Atari. Knapp 20 Jahre nach dem Debüt peppt Activision den Klassiker mächtig auf. Zwar ändert sich während des Gefechts in fünf Welten weder die 2D-Ansicht noch das Grundprinzip, doch sorgen jede Menge neue Gegner und durchschlagende Extrawaffen für Abwechslung. Nach der Wahl eines von drei Raumschiffen schickt Euch das Oberkommando in den ersten Quadranten: Hier lernt Ihr das 1x1 der Asteroiden-Vernichtung von der Pike auf. Per Pad dreht Ihr das Mini-Raumschiff um die eigene Achse, während Ihr auf die vereinzelten Riesenfelsen ballert. Das Problem: Mit jedem Treffer teilen sich die Objekte in kleinere Brocken, die unvorhersehbar die Flugrichtung ändern. Droht Euch ein Fels zu zermalmen, schiebt Ihr Euch per Impuls aus der Gefahrenzone oder aktiviert den Schutzschild – leider ist die Energieleiste dafür schnell aufgezehrt. Weiterhin könnt Ihr eine prompte Drehung um 180° sowie einen Hyper-Sprung ausführen, der Euch irgendwo auf dem Bildschirm absetzt – meist inmitten einer Fels-Versammlung. Habt Ihr die Steuerung gemeistert, arbeitet Ihr Euch immer weiter in den feindlichen Raum vor: Unzerstörbare Asteroiden drohen mit Vernichtung, Sonneneruptionen zwingen Euch zur Flucht und schwarze Löcher ziehen unvorsichtige Schiffe ins Verderben. Später gilt es, Wurm-Kokons zu knacken, Planeten vor dem Asteroiden-Regen zu schützen und heimtückische Ufos zu bekämpfen. Seid Ihr geübt mit den Steuerdüsen, schnappt Ihr Euch regelmäßig Extras: Lenkraketen, Smartbomben, ein wuchtiger Streuschuß und viele weitere Anbauteile erweisen sich als wertvolle Verbündete. Spielt Ihr zu zweit, kämpft Ihr Seite an Seite gegen die Übermacht. Trotzdem bricht schon bald der Futterneid aus – gespielt wird um den Highscore. *cb*



Zu spät: Sobald die Wurm-Mami nach dem Rechten sieht, solltet Ihr schnell abhauen...







Die drei "Asteroids"-Raumer unterscheiden sich in Drehgeschwindigkeit, Schubkraft, Schildenergie und Feuerkraft – wir MAN!ACs empfehlen das Modell links.

! Seit "Pitfall 3D" und "Robotron X" bin ich vorsichtig, wenn ehrwürdige Oldies aus der Mottenkiste gekramt werden: Meist geht das Flair des Originals flöten. Das 32-Bit-"Asteroids" ist zwar kurz, hat aber exakt dasselbe Spielgefühl wie sein Opa – spielerisch und optisch ist die Knallerei im All dramatisch aufgepeppt. Der erste, träge Eindruck täuscht gewaltig: Was anfangs wie ein krampfhaft polygonisiertes Geballer startet, wird schon bald zu einem kniffligen Effektspektakel voller Dramatik. Langeweile kommt trotz des immer gleichen Grundprinzips nicht auf: Mit mächtigen Extras kontert Ihr Ufos und Geröll aus; insbesondere Laser, Rammschilde und Suchraketen bereiten dem Fels-Terminator einen Heidenspaß! Wen knapper Umfang und 2D-Prinzip nicht stören, sollte umgehend zum Highscore-Knacken im All antreten!



CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS **76%**

ASTEROIDS PRESS START

HERSTELLER: ACTIVISION
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 70 MARK
GRAFIK: 83%
SOUND: 71%

Kompetente Neuauflage des Atari-Klassikers: Der Flair von früher bleibt erhalten, jede Menge Extras sorgen für Adrenalin.

AB 12

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Produzent: Mark Glossop • **Programmierung:** Niall Dunne, Andrew Chapman • **Grafik:** Kevin Crossley, Phil Wilson • **Sound:** Kevin Saville, Ciaran Rooney, Allan Walker

Buggy



Angriff von hinten: Der aggressive CPU-Gegner setzt zum Überholmanöver an.

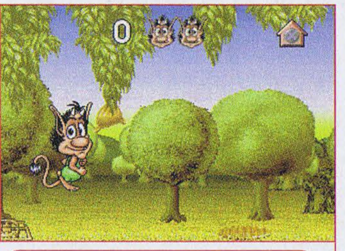
PS Durch "Buggy" wird Euer Playstation-Controller zur Modellauto-Fernsteuerung: Ihr lenkt Euren Sandhüpfer über 16 hügelige Strecken im Kampf gegen drei Kontrahenten. Habt Ihr alle Rennen gewonnen, befahrt Ihr die Rundkurse mit geänderter Streckenführung und stärkeren Gegnern.
Bei der Streckenanwahl weist Euch Gremlin einen ungewöhnlichen Weg. Statt die Kurse in einem Menü auszuwählen, schickt Ihr Euren Wagen durch ein 3D-Labyrinth und fahrt per Warp-Tor auf einen Kurs. Hier fällt Euch das eigenwillige Extra-System auf: Saust Ihr in der richtigen Reihenfolge durch farbige Tore, aktiviert Ihr einen Turbobooster, zieht bessere Reifen auf oder hebt Euch mit Hubschrauber-Rotoren in die Lüfte.
Anfangs macht "Buggy" Freude, denn die Steuerung ist sofort erlernt. Schnell nerven Euch aber die Mängel des Spiels: Die Grafik ruckelt bei größerem Fahrzeugaufkommen, auch der langsame Bildaufbau trübt den Spielspaß. Spätere Strecken sind zum Teil unübersichtlich: Wenn Ihr dort in die falsche Richtung fahrt, wird Euch das erst nach Sekunden angezeigt! *ts*



Andere Versionen
Umsetzungen sind keine geplant.

Produzent: Ivan Solvason • **Spieldesign:** Niels Krogh Mortensen u.a. • **Programmierung:** Peter Marino u.a. • **Grafik:** Chadi Freigeh u.a. • **Sound:** David A. Filskov u.a.

Hugo



Vorsicht, sammelt nicht alle Goldsäckchen ein! Manche sind verhext und halbieren Eure Punktzahl.

PS Nachdem der Titelheld der interaktiven TV-Gameshow "Hugo" Ende '97 in Rente geschickt wurde, tritt er auf der Playstation in Aktion. Gezwungenermaßen, denn seine Familie wurde von der bösen Hexana entführt – ohne Eure Hilfe ist sie für immer verloren.
Ihr schickt den knuffigen Troll auf den gefahrvollen Weg zu Hexanas Residenz: Auf dem Skateboard und im Wald weicht Ihr Felsbrocken aus, auf der "Draisine" vermeidet Ihr schmerzhafte Zusammenstöße mit entgegenkommenden Zügen. Insgesamt sieben Levels nach Original-TV-Vorbild müßt Ihr nacheinander bewältigen. Neben der beschriebenen Arcade-Variante gibt´s noch den simpleren TV-Modus: Hier dürft Ihr sofort alle Level anwählen, Aktionen werden wie in der Fernsehsendung mit nur zwei Tasten gesteuert.
Ohne die Aussicht auf Sachpreise macht "Hugo" soviel Spaß wie ein Lottozahlen-Simulator. Grafik, Sound und Hugos Sprüche entsprechen dem schwachen Original. Die simplen Reaktionsübungen unterfordern selbst Kleinkinder, für einen derart verspäteten Lizenz-Titel 100 Mark zu verlangen, ist frech! *ts*



Andere Versionen
Weitere Umsetzungen sind nicht geplant. "Hugo" gibt's bereits für den Game Boy.

Entwickler: Eden Studios, F

V-Rally Edition '99



Keine Spazierfahrt auf Neuseelands Trampelpfaden: Die drei aggressiven Computergegner nehmen keine Rücksicht auf Euch und drängeln, was das Zeug hält.



Die Sicht über die Motorhaube ist eine Neuheit der N64-Version. Vollbildfanatiker können sie auch ganz ausblenden.



Im Splitscreen duelliert Ihr Euch mit zwei "Geisterfahrern": Die CPU-Autos sind nicht zu sehen, laufen aber als Zeit mit.

Auf der Playstation wurde „V-Rally" zum herausragenden Verkaufserfolg, obwohl es die vorher angekündigten Features wie Link-Modus und Streckeneditor nicht in die Endversion schafften. Auch die Unterstützung des damals brandneuen Analogpads vermißten PS-Fans schmerzlich. Für die Platinum-Neuauflage legte sich Infogrames ins Zeug und verpaßte dem Rally-Renner neben einem neuen Auto die heißersehnte, jedoch zu sensible Dual-Shock-Unterstützung.

N64

Mit „V-Rally" veröffentlichte Infogrames vor eineinhalb Jahren das erste Rally-Spiel mit Simulationsanspruch. Nach dem Playstation-Debüt folgt jetzt mit der „Edition '99" die N64-Premiere. Bevor Ihr Euch auf die rund 50 staubigen und schlammigen Pisten wagt, wählt Ihr zwischen sieben Fronttrieblern und vier Allradfahrzeugen. Einsteiger üben beim gegnerlosen Zeitfahren und schalten auf Wunsch ein transparentes Geisterfahrzeug mit ihrer besten Rundenzeit zu. Profis wagen sich in die zwei anderen Spielmodi: Bei „Arcade" tretet Ihr auf je nach Schwierigkeitsgrad vier bis sechs Rundkursen gegen drei Computerpiloten an. Erreicht Ihr das Ziel, bevor die Zeit ausläuft, qualifiziert Ihr Euch für die nächste Runde. Schafft Ihr's nicht, müßt Ihr ein wertvolles Continue opfern. Die große Meisterschaft führt Euch durch acht Länder mit jeweils drei Etappen zu unterschiedlichen Tageszeiten und Witterungsbedingungen: Staubige Feldwege bei der Safari-Rally fordern ebenso Euer fahrerisches Können wie spiegelglatte Schneepisten im nächtlichen Schweden. Gesellige Rallyfahrer treten bei sämtlichen Modi via Splitscreen gegen einen Freund an.

„V-Rally Edition '99" hält sich nahe an das Playstation-Original. Die meisten Autos und Strecken wurden übernommen, nur im Detail gibt es Unterschiede: Veränderbare Fahrzeugeinstellungen wurden wegrationalisiert, dafür bekam die Meisterschaft eine zusätzliche Wahlmöglichkeit verpaßt: Je nach Einstellung setzt Ihr Euch auf der Piste mit drei Computergegnern auseinander oder braust im „Colin McRae"-Stil alleine bei der Zeitjagd über den Asphalt. *us*



Nur der Elefant sieht zu: Auf der verregneten Safari kämpft Ihr mit diesiger Sicht und tiefen Schlammlachen auf der Fahrbahn.







Die schlichten, aber zweckmäßigen Menüs informieren Euch über Rekorde, Etappen und Autos: In der Wagenwahl (links) kommen später noch neu gewonnene Autos dazu.

„V-Rally" auf dem N64 hinterläßt bei mir gemischte Gefühle: Grafisch reicht die Umsetzung mit auffälligen Pop-Ups nicht an das 18 Monate alte Playstation-Original heran, dafür verzichtete man zugunsten unauffälliger Soundeffekte zumindest auf die alte Begleitmusik. Der Simulationsanspruch blieb bei der Umsetzung ebenfalls auf der Strecke, stattdessen bemüht Infogrames einen Action-lastigen Ansatz: Die ehemals biestige Physik ist einem einfacheren Fahrverhalten gewichen und erspart Euch pausenlose Crashs und Überschläge. Trotzdem steuern sich die Fronttriebler immer noch nervös und beenden schon leichte Kollisionen mit einem nervigen Dreher. Gegen Playstation-Größen wie „Colin McRae" kommt „V-Rally Edition 99" nicht an, ist aber für Nintendo-64-Rennspieler trotzdem auf einen Blick wert.

ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS 75%

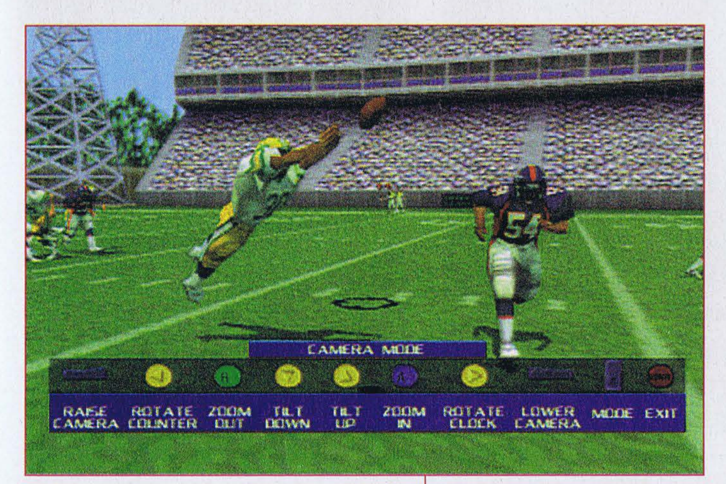


HERSTELLER: INFOGRAMES
SYSTEM: NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS: 130 MARK
GRAFIK: 77%
SOUND: 45%

Akzeptable Umsetzung des Rally-Klassikers: Grafisch nicht berauschend, dafür actionlastiger und mit einfacherer Steuerung.

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 7/97 mit 86% Spielspaß getestet und wird hiermit auf 81% abgewertet.

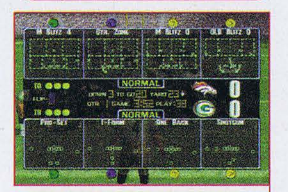
NFL Quarterback Club `99



Detailverliebt: In der Wiederholung studiert Ihr den Spielzug aus allen Winkeln.

N64

Selbst im Football-Entwicklungsland Deutschland wurde das letztjährige „NFL Quarterback Club" ein voller Erfolg. Unterstützt von „Packers"-Leitwolf Brett Favre legen die N64-Creaks von Iguana mit "QBC `99" jetzt nach: Grafik, Sound und künstliche Intelligenz wurden kräftig aufpoliert. Ganz neu ist der Trainings-Modus: Hier übt Ihr in aller Ruhe die Spielzüge von Offensive und Defensive. Weitere Spielmodi: Freundschaftsspiel, NFL-Begegnungen und Simulation. Die NFL-Begegnungen teilen sich in Vor-Saison, Saison und Endrunde. In der Simulation spielt Ihr legendäre Partien der vergangenen Jahre nach, wobei die Steuerung des Vorgängers leicht modifiziert wurde: Vom verhaßten Fang-Button der Receiver trennten sich die Entwickler, Ihr müßt lediglich eine Markierung auf dem Spielfeld erreichen, um das Ei zu fangen. Den Football fest unter dem Arm geklemmt, kämpfen sich die Angreifer mit trickreichen Spin-Moves, listigen Körpertäuschungen und riskanten Hechtsprüngen Yard für Yard in die Endzone.
Ist Euch die Auswahl an Spielzügen zu gering, testet Ihr Eure Football-Weisheiten im eigenen Playbook. Ein Editor zum Zusammenbasteln eigener Athleten fehlt ebensowenig wie der professionelle englische Kommentar. *au*



Erst wählt Ihr die Aufstellung, dann den Spielzug. Mit dem Editor bastelt Ihr eine eigene Taktik.

Einziges Manko des Vorgängers war die schwache Verteidigung, die sich auf das Angriffsspiel kaum einstellen konnte. Dieser Lapsus ist jetzt ausgebügelt: Wer ständig mit Brett Favres überragendem Wurfarm punkten will, wird sich bald unter den blitzenden Verteidigern wiederfinden. Die ausgezeichnete Highres-Grafik des Vorgängers wurde noch weiter verbessert: Dank authentischem Schatten auf allen Texturen wirken die Spieler plastischer, „Motion Capturing"-Animationen vollenden den Grafikschmaus. Die schwachen Sound-Samples wurden mit atmosphärischen Fangesängen getauscht, auch der Kommentar ist gelungen. Zu bemängeln gibt's nur minimale Details wie die kaum sichtbare blaue Markierung in einer blauen Endzone.



ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS 91%

MBIT 128

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	92%
SOUND	75%

Mit überragender Grafik, ausgezeichneter Steuerung und schlauen CPU-Sportlern überrennt Acclaim die Football-Konkurrenz.

AB 12

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant. Der Vorgänger wurde in MAN!AC 12/97 mit 90% bewertet und wird auf 88% abgewertet.

C3 Racing



Tückische Nachtfahrt durch römische Wohnviertel: Wer nicht im Tiber absäuft, knallt früher oder später gegen die nur spärlich angeleuchteten Häusermauern.

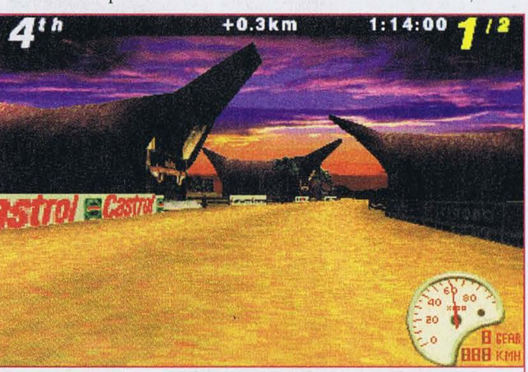
Auf der Suche nach Lizenz-Autos wurde Infogrames vor allem in Frankreich fündig. So dürft Ihr in mehreren sportlichen Modellen der Hersteller Peugeot (206, 306) und Renault (Clio, Megane) Platz nehmen. Vervollständigt wird das offizielle Hersteller-Team von Skoda (Octavia), Toyota (MR2, Corolla) und Nissan (Micra, Almera). Jedes dieser Fahrzeuge kann in einem Setup beliebig auf Eure Fahrkünste abgestimmt werden.

Trockene Einstellarbeit: Technisch versierte Spieler verändern hier das Wagen-Setup.

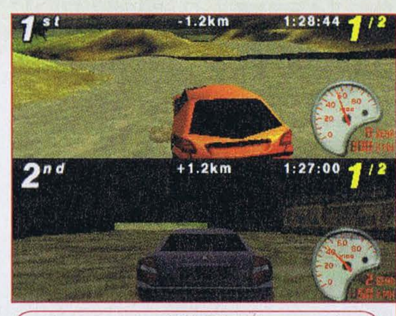


PS Mit "Total Drivin" legte das englische Team Eutechnyx vor über einem Jahr ein gutes, aber kommerziell erfolgloses Rennspiel vor. Nun geht die Allround-Raserei in die zweite Runde – dieses Mal mit Unterstützung namhafter Fahrzeugbauer aus aller Welt (siehe Randspalte).

Die große Stärke der "Car Constructors Championship" (C3) liegt in der Vielfalt, denn sowohl Rally- als auch Asphalt-Fähigkeiten sind gefragt. In den zwei Ligen "GTI" und "Sports" absolviert Ihr je eine Amateur- und eine Pro-Runde. Ihr müßt Erster werden, um die nächst höhere Liga freizuschalten, doch ein Kniff motiviert auch miserable Fahrer zum Durchspielen einer verkorksten Saison: Selbst mit häufigen Abflügen und wenig Punkten schaltet Ihr nämlich zwischen zwei und sechs neue Fahrzeuge frei. Mit diesen Rennern habt Ihr beim erneuten Versuch höhere Siegchancen. Im Arcade-Modus hingegen tretet Ihr nur zu Einzelrennen an. Gewinnt Ihr gegen fünf CPU-Fahrzeuge, wird eine weitere Strecke desselben Schauplatzes freigegeben. Zeigt Ihr der Konkurrenz auch auf dem dritten Kurs den Auspuff, wechselt Ihr zum nächsten der zehn Szenarien. Neben neu abgesteckten Kursen ändert sich bei "C3" auch häufig Wetter und Tageszeit: Mal prescht Ihr bei Dämmerung durch den brasilianischen Regenwald, dann heizt Ihr bei dichtem Nebel über die peruanischen Anden-Gebirgsketten, und zu allem Überfluß müßt Ihr Euch bei stockdunkler Nacht durch die Marktplätze und Gassen von Rom kämpfen. Keine Angst, falls Ihr zu gewagt durch die Szenerie rast und hilflos in einer Böschung hängt: Im Gegensatz zum Vorgänger hilft Euch jetzt eine automatische Funktion per Knopfdruck zurück auf die Strecke. Außerdem wehrt Ihr dank eines optionalen Rückspiegels auch aus der Cockpit-Perspektive drängelnde Konkurrenten ab. Nach dem Rennen verfolgt Ihr ein speicherbares Replay, dessen Ansichten Ihr nicht manuell verändern könnt. Zu zweit spielt Ihr ohne CPU-Gegner und technische Einbußen: Gelingt es Euch hier, im Championship-Modus den Streckenrekord zu brechen, heimst Ihr statt der gewöhnlichen drei sogar zehn Siegerpunkte ein. *cb*



Rally im afrikanischen Niemandsland: Hinterhältige Dreher à la "V-Rally" bleiben die Ausnahme.



Zweisamkeit: CPU-Fahrer lassen sich im Splitscreen leider nicht blicken, dafür bleibt das Fahrverhalten ohne Einbußen.



Gedrängel im Felsental: Die drei Strecken jedes Schauplatzes unterscheiden sich auch durch Wetter und Tageszeit.



Durch massive Randbebauung geschützt, heizt Ihr fast ausschließlich mit Vollgas durch den Dschungel.

Entwickler Eutechnyx hat sich seit "Total Drivin" auf den Lorbeeren ausgeruht. Die unspektakulären Windkanal-Kutschen wirken aufgrund gravierendem Texturmangel schlichter als die Fahrzeuge des Vorgängers. Auch die Kurse waren 1997 bunter und abwechslungsreicher – dieses Jahr lassen sich nicht mal mehr johlende Zuschauer am Wegesrand blicken. Doch genug der Nörgelei, denn wer nicht das Geld hat, sich jede Woche einen neuen Playstation-Flitzer zu besorgen, findet hier ein enorm umfangreiches Motorsport-Paket. Gewitzt sind vor allem der motivierende Arcade-Modus und die Aufteilung aller Fahrzeuge in vier Ligen – beim erstmaligen Versuch holt Ihr Euch ein neues Modell, mit dem Ihr dann im zweiten Durchgang Siege in Serie absahnt: Trotz (zu) mickriger Präsentation ein spannendes Arcade-Rennspiel.

CHRISTIAN BLENDL



Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Der inoffizielle Vorgänger "Total Drivin" wurde in MAN!AC 11/97 mit satten 85% Spielspaß getestet.

Entwickler: Irem, J

R-Types

Innereien-Anschauungs-unterricht bei "R-Type": Beide Ballereien sind ein Fall für Profis.

Echte Klassiker sind zeitlos: Was für "Im Winde verweht" und Kartoffelchips gilt, paßt auch auf die "R-Type"-Spiele des japanischen Herstellers Irem. Zwar gönnen Euch "R-Type" (1987) und "R-Type 2" (1989) keine Verschnaufpause (hoher Schwierigkeitsgrad), doch auch blutige Anfänger wagen sich motiviert immer wieder in's Cockpit des "R9"-Raumers. Der Kampf gegen die biomechanische Alienbrut des Bydo-Imperiums wird Euch durch das innovative Sidekick-Feature erleichtert: Während des horizontalen Fluges durch insgesamt 14 Level sammelt Ihr per Extrakapsel Satelliten ein, die Ihr auf Knopfdruck an Euer Schiff andockt oder auf Angriffskurs schickt. Abhängig von der Situation wehrt Ihr so Schüsse von hinten ab oder laßt eine Formation vor Euch frontal in den Satelliten rauschen – ohne Gefahr für Euer Lebenskonto. Leider fehlen in der nicht angepaßten PAL-Version zwei Goodies der Japan-Fassung: Sowohl die Demo des Polygon-"R-Type Delta" als auch die Datenbank über Entstehung des Spiels ließ man einfach weg – eine Frechheit! *cb*

Mowin, Tel.: 0821/3490226



Andere Versionen

Die japanische Import-Version wurde in MAN!AC 4/98 mit 83% Spielspaß getestet.

Entwickler: Climax, USA • **Produzent:** Karl Jeffreys • **Spieldesign:** Cameron Petty • **Programmierung:** Gavin Wade u.a. • **Grafik:** James Brace u.a. • **Musik:** Matt Simmonds

San Francisco Rush



Ausgebremst: Gegen die Rennspielkonkurrenz hat "SF Rush" trotz Sprungeinlagen keine Chance.

Die Playstation-Rennspiele werden immer schneller, schöner und komplexer – nur im Spielekosmos von "SF Rush" bleibt alles beim Alten: Das Spaßgeflitze über vier kalifornische Szenarien (dank Nacht- und anderer Modi werden daraus 16 Streckenvarianten) war auf dem N64 mangels Konkurrenz noch ein heißer Ofen, die verspätete CD-PAL-Umsetzung interessiert jedoch keinen mehr. Denn von einem (auch nur annähernd) realistischen Fahrverhalten ist trotz Analog-Steuerung (auf Wunsch) nichts zu spüren, die 3D-Grafik wirkt hoffnungslos veraltet. Das Streckendesign wiederum war mit seinen geheimen Abkürzungen einstmals innovativ, doch mittlerweile ist dieser Aspekt z.B. in "Need for Speed 3" besser untergebracht. Bleiben die hanebüchenen Sprünge auf Hochhausdächer und über Lastwagenladerampen: Wer an solchen Actioneinlagen Gefallen findet, der kann einen Ausflug nach San Francisco riskieren. Auch Zweispieler-Freaks werden sich "SF Rush" mal anschauen: Neben dem Splitscreen gibt´s auch einen Link-Modus. *wi*



Andere Versionen

Neben dem Automaten-Original ist seit geraumer Zeit auch eine dezent bessere N64-Version im Handel (70% Spielspaß in MAN!AC 1/98).

Entwickler: Infogrames, F • **Produzent:** Xavier Schon • **Programmierung:** Pascal Craponne, Stephane Capo, Denis Farraton • **Grafik:** Gilles Benois • **Sound:** Gilles Benois

Starshot

N64 Der Space-Circus kämpft mit dem Finanzminister: Millionenschulden drohen die Show in den Ruin zu treiben. Dem Direktor wird eine Gnadenfrist von zehn Tagen eingeräumt, um den Kontostand aus den roten Zahlen zu holen. Sein Plan ist simpel: Das Haus muß wieder regelmäßig ausverkauft werden, zufriedene Zuschauer retten den Zirkus. Sternenjongleur "Starshot", der begabteste Space-Artist, soll deshalb die letzten Sehenswürdigkeiten im Universum für den Zirkus aufspüren. Sputet Euch: Auch die Schausteller-Konkurrenz "Virtual Circus" möchte sich die Attraktionen einverleiben und versucht alles, Euch aufzuhalten.

Ihr turnt mit dem jungen Springinsfeld durch 22 über das Universum verstreute Levels. Eure erste Aufgabe ist es, auf der "Killer Expo" den Attraktionen-Sensor zu erobern. Mit diesem Hightech-Radar fahndet Ihr auf der Erde nach dem letzten Humanoiden und forscht auf Technomun nach der "verkehrten Maschine".

Als Zirkuskind beherrscht Starshot alle grundlegenden Jump'n'Run-Tricks: Auf Knopfdruck hüpft er über Plattformen oder feuert seine blaue Sternenwaffe ab. Munition liegt an jeder Ecke: Sammelt blaue Sterne zum Nachladen, mehr als 50 kann Starshot nicht tragen. Grüne Sterne stehen für Lebensenergie, rote für "Megafuel"-Boni, die der Space-Circus benötigt, um in ferne Galaxien zu fliegen. Mit den gelben Extras tankt Ihr Willfly auf, eine freche Rakete, die Euch in brenzligen Situationen zur Hilfe eilt: Versperrt Euch z.B. eine Wand den Weg, pfeift Ihr kurz und Willfly kommt. Die Flugbahn der Rakete steuert Ihr mit dem Stick; um nicht unkontrolliert herumzutrudeln, benötigt Ihr einiges Fingerspitzengefühl. Die Flugzeit verlängert Ihr bis zu 40 Sekunden, danach ist der Sprit alle.

Die Kamerasteuerung bleibt dem "Starshot"-Spieler überlassen: Mit gedrücktem Z-Trigger rotiert Ihr die Linse und stellt den Zoomlevel ein. Mit den C-Tasten korrigiert Ihr den Blickwinkel während des Spiels.

Unterwegs findet Ihr schimmernde Energiesäulen, die als Rücksetzpunkte dienen, außerdem dürft Ihr von dort jederzeit zurück in den Zirkus beamen. *au*

Immerhin drei Jahre werkelten die französischen Entwickler an "Starshot". Um das Konzept nach ihren Vorstellungen umzusetzen, programmierten sie nagelneue "Engines" für Grafik und Sound. Herausgekommen ist dabei die "I3D"-Grafiktechnologie, die 10.000 Polygone verwaltet und dabei zu keinem Zeitpunkt ins Ruckeln kommt. Das "Fiat-Lux"-System ist für das besonders in der Lava-Welt eindrucksvolle Lightsourcing zuständig. Mit "Cartoon Skin" und "Total Distortion" haben die Grafiker zwei weitere Techniken aus dem Zeichentricksektor verwendet.

Am Ende des Universums: Ein falscher Schritt, und Held "Starshot" plumpst in die Tiefe. Selbst Transportrakete Willfly kann Euren Sturzflug dann nicht mehr aufhalten.

Attraktion Mensch: Auf der zerstörten Erde sucht Ihr nach dem letzten lebenden Humanoiden.



Der Kommandostand: Hier erhält Starshot seine Aufträge, die Kollegen helfen mit nützlichen Tips.






Unterwegs unterhaltet Ihr Euch mit den Planetenbewohnern (links), speichert den Spielstand (Mitte) oder dreht mit Cartoon-Rakete Willfly eine Runde (rechts).

Infogrames' "Starshot" hüpft mit viel Elan durch die bunten, abwechslungsreichen Welten. Mit seiner hübschen Grafik und den witzigen Comic-Helden aus dem Space-Circus gefällt "Starshot" auf Anhieb. Leider kann das Spieldesign das Niveau der Grafik nicht halten. Die Welten bieten zu wenig Überraschungen: Über Ebenen laufen, von Plattformen springen und mit Willfly eine Runde drehen - das war's. Auch Starshots Fähigkeiten fielen mit einer Sprungtechnik und einer Attacke eher mager aus. Die Rätsel sind durchschnittlich und keine Herausforderung für Eure grauen Zellen, sondern höchstens Geduldspielchen. Die Kameraführung dem Spieler zu überlassen, halte ich in diesem Fall für eine miese Idee: Ständig fummle ich an den Buttons herum, um den optimalen Blickwinkel zu finden - das nervt auf Dauer.

ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS 69%



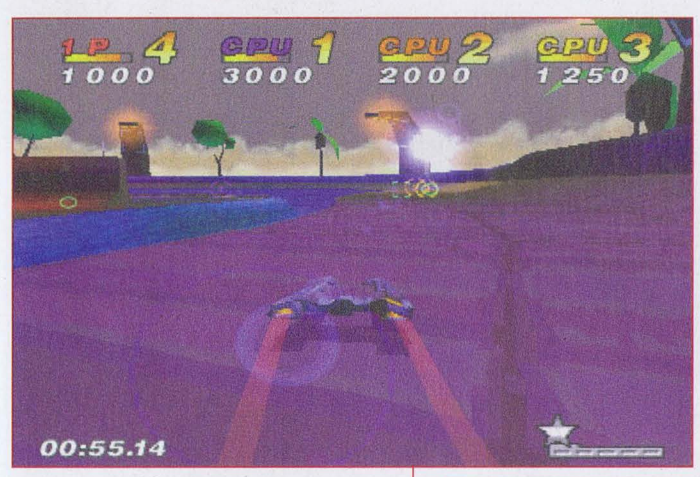
HERSTELLER: INFOGRAMES
SYSTEM: NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS: 130 MARK
GRAFIK: 72%
SOUND: 67%

Solides Jump'n'Run mit hübscher Grafik, aber ohne Innovation. Das ständige Nachjustieren der Kamera nervt.

Andere Versionen
Gleichzeitig erscheint eine PC-Version.

Entwickler: Formula Game Development, NL

Dodgem Arena



"Los Angeles" ist mit tollen Lens-Flares einer der grafisch schönsten Level. Unten der Zweispieler-Modus.



PS „Dodgem Arena" versetzt Euch und drei Kontrahenten ins Cockpit eines Sportgleiters. In einer futuristischen Mischung aus Formel 1 und Eishockey schnappt Ihr Euch zu Beginn des Matches einen von vier Pucks, der von einem Generator am Fuße der Arena ins Spiel gebracht wird. Diesen Puck bringt Ihr im beweglichen Tor unter, das auf der höchsten Ebene der Arena seine Kreise zieht. Nur der Sieger erreicht die nächste Runde – hier sind noch drei Pucks im Spiel, danach zwei und in der Finalrunde nur noch einer. Dadurch werden spätere Runden deutlich gewalttätiger. Mit Laser, Raketen und Turbos haltet Ihr Euch die Gegner vom Leib; zerstört Ihr das Schutzschild eines Widersachers, gibt's Extrapunkte. Sinkt Eure Energieleiste auf null, nimmt Eure Geschwindigkeit rapide ab, und Ihr solltet schleunigst eine Energiekapsel einsammeln. Mit den Schultertasten lenkt Ihr scharf ein oder führt durch Rollen gegnerische Raketen in die Irre. Unter drei Arenen wählt Ihr zu Beginn, zehn gibt's insgesamt. Bei der Gleiterwahl stehen Euch von Anfang an alle sechs Flitzer zur Verfügung, die sich in Geschwindigkeit, Handling und Robustheit unterscheiden. Auf geteiltem Bildschirm spielt Ihr mit einem menschlichen Partner, im Link-Modus sogar zu viert. ts

! Altbekannt: Aus etwas „Ballblazer" und einer Prise „Wipeout" mixt Project Two ein futuristisches Sportspiel, das durchaus seinen Reiz hat. Das Prinzip habt Ihr gleich kapiert, doch bereits im zweiten Level müßt Ihr Euch den Erfolg hart erkämpfen; Eure militanten Gegner kennen kein Pardon. Die flüssige, aber unspektakuläre 3D-Grafik ist fehlerlos, auch die fetzige Technomusik paßt zum rasanten Spielablauf. Dafür hat man bei der Steuerung einen Bock geschossen: Gesprungen wird nicht per Knopf, sondern über das Steuerkreuz! Leider langweilt "Dodgem Arena" vor allem Solo-Spieler schnell, in späteren Arenen kommen kaum neue Extras oder Spielelemente hinzu. Die Arenen sind zwar sehenswert, aber als einzige Motivation zum Weiterspielen ist dies zu wenig.

THOMAS SZEDLAK

SPIELSPASS 59%

HERSTELLER PROJECT TWO

SYSTEM PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS 100 MARK

GRAFIK 62% **SOUND** 67%

Militanter Zukunftssport: Zu schwer und zu eintönig, um auf Dauer zu begeistern. Für Mehrspieler-Duelle aber einen Blick wert.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Gremlin, GB

Actua Soccer 3



PS Für den dritten Teil der in England erfolgreichen „Actua Soccer"-Serie greift Gremlin in die Vollen: Oliver Bierhoff geht als Werbeträger auf Blickfang, teure Lizenzen für Spieler, Teams und Stadien sollen die Käufer endgültig überzeugen. So tummeln sich über 450 Clubs aus der ganzen Welt mit mehr als 10.000 Kickern in 30 authentischen Stadien. Um den Verwaltungsaufwand zu bewältigen, wurde bei Gremlin extra ein Mitarbeiter eingestellt, der sich nur um die Aktualität der Spielerdatenbank kümmert.

„Actua Soccer 3" hebt sich erfreulich von seinem Vorgänger ab: Die öde „Kick & Rush"-Taktik wich flottem Kurzpaßspiel, weite Flanken finden dank Analog-Stick präzise zum Ziel. Die Stärke eines Torschusses wird durch eine Power-Leiste reguliert. Zieht der Stürmer ab, müßt Ihr mit dem Stick in Richtung Tor lenken, ansonsten ballert Ihr das Leder nur in die Ränge.

Drei Spielmodi werden angeboten: Freundschaftsspiel, Turnier und Saison, wobei das Turnier im KO-System oder in „Mini-Ligen" bestritten wird. Auf dem Trainingsplatz übt Ihr Freistöße, Ecken und Bananenflanken. Nebenbei bastelt Ihr mit dem Editor Euer Dreamteam: Für jeden Kicker legt Ihr Fähigkeitsattribute und Aussehen fest. *au*

Die 3D-Grafik ist nicht so flott wie die des Vorgängers, dafür sehen Spieler und Stadien besser aus.



„Actua Soccer" hat sich positiv entwickelt. Nicht nur die offiziellen Lizenzen motivieren zum Kick, auch die flotte Grafik und die gute Analog-Steuerung bringen Laune ins Wohnzimmer. Die Schußtechnik mit direktem Zielen auf den Kasten ist gewöhnungsbedürftig, aber durchaus sinnvoll. Was mir nicht gefällt, ist die schwache Ballphysik: Das Leder rollt unrealistisch schnell über den Rasen, auch Abpraller und Einwürfe wirken zu flott. Ebenso können die CPU-Mitspieler nicht überzeugen: Statt eigenständig einen freien Ball zu erobern, traben sie lieber am Leder vorbei; auch im Sturm zeigen sie wenig Initiative. Schlechte Zeiten für Trainer: Das Taktikmenü beschränkt sich auf Aufstellung, Mann- oder Raumdeckung und das Paßsystem. Kein Vergleich mit dem aktuellen "FIFA"!

ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS 67%

HERSTELLER: GREMLIN
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 72% SOUND: 65%

Passabler Kick mit flinker Grafik, aber unrealistischer Ballphysik. Taktische Optionen beschränken sich auf ein Minimum.

AB 6

Andere Versionen
Eine PC-Version folgt, der Vorgänger wurde in MAN!AC 1/98 mit 59% bewertet (heute abgewertet auf 57%).

Entwickler: Seta, Japan

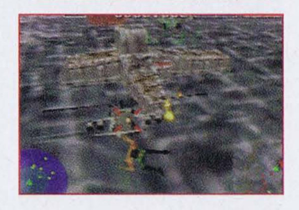
Chopper Attack



PS Kommerziell erfolgreich war Setas Hubschrauberkampf "Wild Choppers" weder in seiner Heimat Japan, noch in den USA, wo es vor sechs Monaten als "Chopper Attack" debütierte. Dabei hätte das 3D-Gemetzel die Aufmerksamkeit der N64-Ballerfreunde verdient, denn hinter karger Landschaftsgrafik und komplizierter Steuerung verbirgt sich ein taktisch gewitztes Kriegsspiel.

Die Wahl eines Hubschraubers, vom fett gepanzerten, schwerfälligen Brummer bis zum wendigen Highspeed-Heli, steht Euch frei, auch welche Waffen Ihr in die verfügbaren Kammern packt: Acht verschiedene Raketen und Bomben werden Euch für harte Dollars vor jeder Mission angeboten, am besten kauft Ihr die Fire & Forget-Missiles und Cluster-Geschosse gleich im 20er-Pack. Unbegrenzt verfügbar ist nur die Munition für Eure Bordkanone, die jedoch einen Panzer erst nach mehreren Präzisionstreffern durchschlägt. Eine sichere Schußhand ist allgemein wichtig: Ihr müßt Landeplätze freischießen und Jumbos eskortieren, feindliche Lager ausräuchern und Gefangene befreien. Theoretisch habt Ihr dafür unbegrenzt Zeit, doch selbst wenn Ihr aus explodierenden Häusern alle Extras bergt, gehen irgendwann Sprit, Waffen oder Schildenergie zur Neige. *wi*

Rumble in the Jungle: Mit Bordkanone und alternativen Waffensystemen erlegt Ihr die gegnerische Verteidigung.



"Macht's noch Spaß?" ist die Frage der Kollegen, als "Chopper Attack" zum einjährigen Geburtstag nach Deutschland kommt. Jawohl, obwohl es schon '97 ein grafisch und technisch seltsames 3D-Spiel war: Die Landschaften sind entweder nebelverhangen oder klaustrophobisch eng, das Gefühl von unendlich weitem Luftraum bekommt Ihr nie. Deshalb reizen mich Missionen mit vielen Bodenzielen auch mehr als die Luftkämpfe: In bombastischen Feuerbällen verglühen Artilleriestellungen und Fabriken. Im Vergleich zur kargen Landschaft sind aber nicht nur die FX (Kondensstreifen, Rauchwolken), sondern auch die Vehikel tadellos modelliert und animiert. Die Bewegungsmuster und Taktiken der vielfältigen Feinde (u.a. mischt Rambo mit; Bild) geben dem Spiel anhaltenden Reiz.

WINNIE FORSTER

SPIELSPASS 79%

HERSTELLER: SETA/MIDWAY
SYSTEM: NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS: 140 MARK
GRAFIK: 60% SOUND: 55%

Feuriges Kriegsspiel mit im Vergleich zum Japan-Original modifizierter Steuerung, vielfältigen Waffen und taktischen Missionen.

64 BIT · RUMBLE · AB 16

Andere Versionen
Die japanische Original-Version (andere Steuerung und Extraverteilung) testeten wir in MAN!AC 2/98.

Entwickler: Vertex, Frankreich

Shadow Gunner





Ob in der Techno-Fabrik (oben) oder in Sibirien (unten): Die "Shadow Gunner"-Ballereien sind lahm und ohne Pfiff.

PS Mech-Spiele wenden sich entweder an Anime-Fetischisten oder an versierte FASA-Profis: Diese Freaks kennen sich aus mit der Robotertechnologie und wissen um taktische Finessen, Aufrüstsätze und Trefferzonen. Dem "Shadow Gunner" indes sind solche Details schnuppe: In diesem Actionspiel tappst Ihr durch Labyrinthe und schießt mit nur zwei Waffen auf feindliche Blechpatrouillen und Bunker. Die unbegrenzt verfügbare Kanone feuert auf Ziele mit Sichtkontakt: Unspektakulär zischen die Projektile Richtung Feind und beschädigen dessen Rumpf. Meist erlebt Ihr den Einschlag nicht mit, das Abwehrfeuer zwingt Euch durch einen Seitschritt zurück hinter Stahlwand oder Felsgestein. Tummeln sich mehrere Fieslinge in einem Depot, muß (begrenzt verfügbare) Artillerie 'ran: Ihr feuert eine Rakete senkrecht in die Luft, je länger Ihr auf dem Knopf verharrt, desto weiter fliegt die Ladung Richtung Horizont. Ein Volltreffer zerlegt auch mächtige Spinnen-Mechs oder hünenhafte Flugdroiden, die Euch mit Bombenteppichen beharken. Mit jedem Areal verteidigt mehr Stahl-Personal die Basen – schon bald müßt Ihr akribisch genaues Timing vorlegen, um nicht ins Kreuzfeuer zu geraten oder in einem Hinterhalt zu verglühen. *cb*

Muster von Mowin, Tel.: 0821/3490226

! Das Thema wird verschenkt: Ich bin kein Mech-Experte, doch ein wenig mehr Spieltiefe darf man von einer Sci-Fi-Schlacht schon erwarten. Hier koordiniert Ihr weder zusammenhängende Front-Aktionen wie bei "Gun Griffon", noch erlaubt das starre Ping-Pong-Geballere strategisches Angreifen. Euer Vorgehen ist mangels intelligenter Waffen immer gleich: Gegner auf dem Radar orten, schnell hinter der Deckung hervor, schießen, zurück und auf einen Treffer hoffen. Daß später einige lecker animierte Mech-Konstruktionen in den Labyrinthen herumkrabbeln, kann das monotone Geschehen nicht auflockern: "Shadow Gunner" ist zu unspektakulär, um effektgestählte Action-Freaks zu begeistern, Anfänger werden mit dem einfachen Spielablauf wohl eher warm.

CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 51%

HERSTELLER: UBISOFT
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 54% | SOUND: 38%

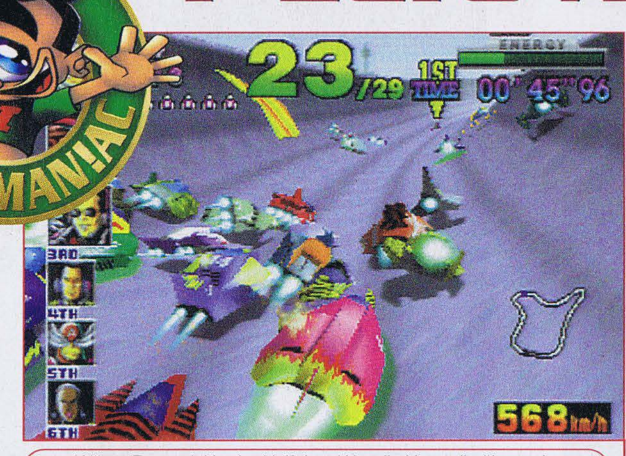
Nur in Ansätzen gelungenes Actionspiel, das schnell langweilt: Keine Waffenwahl und Abwechslung – bestenfalls für Anfänger.

AB 12

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Nintendo, J

F-Zero X



Wüste Rempelei in der Halfpipe: Wer die Kontrolle über sein Vehikel verliert, schlittert über den Rand in den Abgrund.



Damit auch der Vierspieler-Modus ruckfrei zoomt, wurde die Sichtweite eingeschränkt und die Hintergrundgrafik abgespeckt.



Vor neun Jahren begleitete "F-Zero" das Debüt der 16-Bit-Konsole Super NES und sorgte mit "Mode 7"-Optik für ein neuartiges 3D-Gefühl. Die Fortsetzung "F-Zero X" vertraut auf die bewährten Elemente des Vorgängers, zeitgemäß ergänzt durch Polygon-Grafik, Physik-Effekte und Analogsteuerung.
In den Grand-Prix-, Zeitrenn-, Deathrace- und Vierspieler-Modi tretet Ihr in vier Schwierigkeitsstufen zum Topspeed-Rennen an: 30 futuristische Gleiter wie Fire Stingray, Crazy Bear und Green Panther stehen zur Wahl, doch davon müßt Ihr 24 erst freispielen. Jeder Hover-Bolide besitzt in den Eigenschaften Panzerung, Kurvenverhalten, Boostpower und Gewicht Stärken, aber auch Schwächen.
Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit legt Ihr vor jedem Rennen fest, was besonders im Mehrspieler-Modus taktische Akzente setzt. Die 24 Strecken fordern mit verminten Passagen, Sprungschanzen, Bremsbelag und Eisflächen volle Konzentration, im Gegensatz zum Vorgänger ("Big Blue") sind die Schikanen jedoch rar und durch Physikeffekte sowie neue Gemeinheiten ergänzt: Halfpipe-ähnliche Steilwände bringen Euren Gleiter ins Trudeln, fehlende Randbegrenzungen sorgen für einen verbissenen Verdrängungswettkampf. Verliert Ihr in oder auf einer Röhre die Kontrolle, rotiert der Bildschirm so heftig, daß Ihr bald nicht mehr wißt, wo oben und unten ist. Loopings und Steigungen von bis zu 90° rauben Euch die Orientierung und sorgen für verblüffende Crashs: Wer vor dem Grat den Turbo zündet, schießt in die Wolken und zerschellt weit außerhalb der Rennbahn.
Um Euch an sie Spitze zu kämpfen, nutzt Ihr versteckte Beschleunigerstreifen und den Turbo, der Euch aber Lebensenergie kostet. Während im Vorgänger die Gegnerintelligenz auf die sichtbaren Kontrahenten beschränkt war, simuliert "F-Zero X" alle 29 Gladiatoren: Bei schweren Strecken lassen bis zu 15 Fahrer ihr Leben! *oe*

Die PAL-Umsetzung
ist Nintendo hervorragend gelungen: Ihr genießt die Raserei in Vollbild, ein Geschwindigkeitsverlust ist kaum auszumachen. Auch unsere Cheats aus MAN!AC 10/98 funktionieren mit der deutschen Fassung: Um alle Strecken und Flitzer freizuschalten, drückt Ihr in der Modusauswahl die Tasten L, Z, R, C↑, C↓, C←, C→ und Start.

Mit 50 Bildern/Sekunde und der unvergleichlichen Geschwindigkeit Eurer Flitzer maust sich "F-Zero X" zu meiner Lieblingsraserei: 30 Flitzer und 24 Bahnen sorgen für Langzeitmotivation, in höheren Schwierigkeitsgraden entwickeln sich die CPU-Piloten zu kaltblütigen Rempel-Killern. Im Gegensatz zu Christian stört mich der Nebel im Hintergrund nur wenig: Bei 1.800 km/h bleiben von Goodyear-Texturen sowieso nur noch Farbwischer übrig. Das gemeine Streckendesign und der grunzende Speedmetal-Sound im Hintergrund sorgen für einen hohen Handschweißfaktor: Der Vierspieler-Modus bringt Euer Wohnzimmer zum Kochen, doch dank Handicap-Option haben auch Anfänger eine Chance, und das Rennen bleibt immer spannend. Hier entscheiden Turbo-Taktik und stählerne Nerven: "F-Zero X" ist nichts für Weicheier!

OLIVER EHRLE



Auf den roten Feldern sammelt Ihr Energie für Turboboost und Schild

Jetzt bitte keine Lenkmanöver: Rutscht schnurgerade über die Eisflächen!

Ab in die Wolken: Zündet Ihr den Nachbrenner kurz vor einer Welle, schießt Euer Gleiter hoch in die Luft.

Auf Magnetröhren herrscht nur geringe Anziehungskraft: Düst an der Innenseite der Kurven.



SPIELSPASS 87%

HERSTELLER: NINTENDO
SYSTEM: NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 72%
SOUND: 80%

Rasende Rempelduelle bei 1.800 km/h sowie massig geheime Strecken und Flitzer sorgen für feuchte Finger.

AB 6

Andere Versionen
Den Importtest von "F-Zero X" findet Ihr in MAN!AC 9/98, der Vorgänger "F-Zero" erschien für das Super Nintendo. Weitere Versionen sind nicht geplant.

Kostenlose Preisliste anfordern!!!

SONY Playstation



Grundgerät D.S. Pad	239,00
fragen Sie nach unseren Bundles	



JGCON Controller	159,95
Jordan Lenkrad	149,95
Memory Cards	ab 19,95
Scorpion Light Gun	79,95
Xploder Cheat Modul	94,95
Apocalypse	99,95
Blaze & Blade	99,95
Box Champions	99,95
Brave Fencer	129,95
Breath of Fire 3	109,95
Colony Wars 2	99,95
Cool Boarders 3	99,95
Crash Bandicoot 3	99,95
Ehrgeiz	139,95
Fifa Soccer 99	99,95
Kensei Sacred Fist	129,95
Nascar 99	99,95
NHL Hockey 99	99,95
Lunar Silver Star limited	139,95
Oddworld Abe´s Exodus	99,95
Racing Sim 2	99,95
Ridge Racer 4	139,95



R-Type Delta	139,95
Silent Hill	129,95
Soul Reaver	129,95
Spyro the Dragon	89,95
Suikoden II	129,95
Tai Fu	129,95
Tales of Destiny	129,95
Toca Touring Car 2	99,95

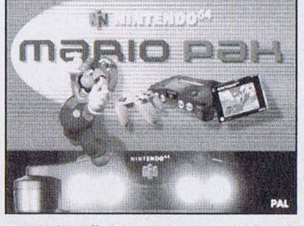


Tomb Raider 3	99,95

Weitere Titel und Zubehör auf Anfrage!

Nintendo 64

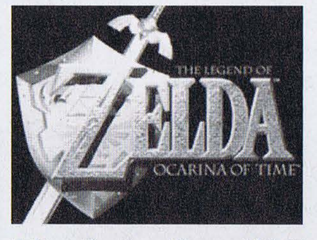




Grundgerät Mario Pak	249,00
Controller (6 Farben)	59,95
4MB Memory Expansion	69,95
1080° Snowboarding	99,95
Body Harvest	129,95
Extreme G2	129,95
Fifa Soccer 99	134,95
F-Zero X	99,95
Glover	99,95
Knife Edge	99,95
Nascar 99	119,95
NBA Jam 99	129,95
NFL Quarterback 99	129,95
NHL Breakaway 99	129,95
NHL Hockey 99	124,95
Rogue Squadron	129,95
Space Station S.V.	109,95



Turok 2	99,95
Turok 2 - uncut -	119,95
V-Rally 98 C.E.	129,95
WipeOut 64	149,95
WCW vs. NWO Revenge	149,95



Zelda - Ocarina o.Time	129,95

Weitere Titel und Zubehör auf Anfrage!

NEO GEO Pocket





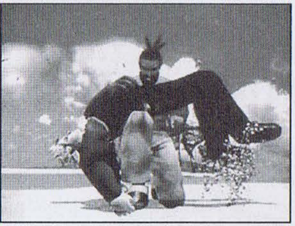
Grundgerät in 8 verschiedenen Farben	145,00
Baseball Stars	89,90
Cup 98	89,95
King of Fighters R1	99,95
Pocket Tennis	89,95
Puzzle	89,95

Weitere Titel auf Anfrage!

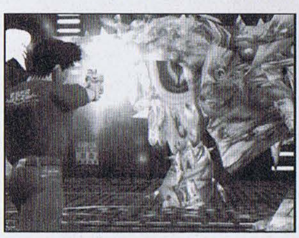
Sega Dreamcast



Grundgerät jp	888,00
Controller	89,95
VMS Memory Card	79,95
Arcade Joyboard	199,00



Virtua Fighter 3tb	169,95
Sega Rally 2	169,95
Pen Pen Triathlon	169,95
July (RPG)	169,95
Godzilla Generations	169,95
Sonic Adventure	169,95



Blue Stinger	169,95
Geist Force	169,95
Incoming	169,95
F1-Monaco G.P.	169,95
Evolution	169,95
King of Fighters 98	169,95

Game Boy Color




Grundgerät	149,00
Conkers Pocket Tails	69,95
Game & Watch Gallery	49,95
Harvest Moon	6[illegible]
NBA Jam 99	69,[illegible]
Pocket Bomberman	49,95
Quest for Camelot	69,95
Tetris Deluxe	49,95
Turok II	69,95

Weitere Titel auf Anfrage!

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2
50668 Köln
Montag bis Freitag
10:00 – 19:00 Uhr
Fon: 0221-1607111
Fax: 0221-1607179
www.arjay-games.de
info@arjay-games.de

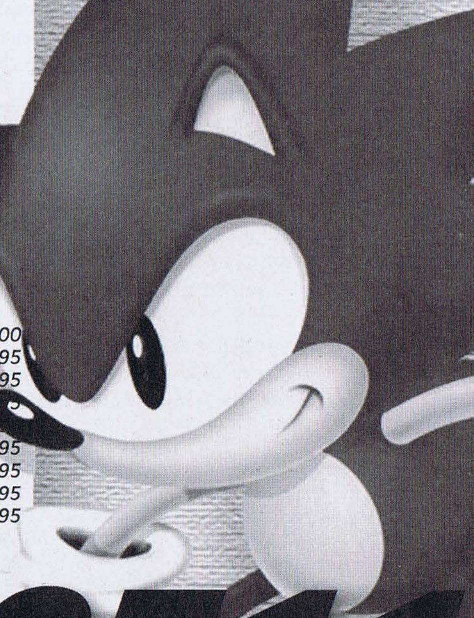
bestellen unter 0221-1607111. Versandkostenfrei!* Alle Sendungen werden im Sicherheitskarton verschickt.

- Sony Playstation
- Nintendo 64
- Sega Dreamcast
- Game Boy Color
- NEO GEO Pocket
- Digital Video Disk

Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln

JUMP 'N' RUN®

Designed by WATCH Promotion



0221-1607111

* Wir versenden versandkostenfrei ab einem Software-Bestellwert von DM 50,– zzgl. DM 3–, NN-Gebühr. Ab einer Bestellung von zwei Artikeln (davon 1 mal Software minimum) sparen Sie die NN-Gebühr. Darunter berechnen wir DM 10,00 Versandkosten. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten in Höhe von DM 20,– berechnet. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Der Umtausch von Software wegen Nichtgefallen ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder

Pocket News:

KONAMI MACHT MOBIL: Gleich mehrere neue LCD-Handhelds bringt Konami knapp vor Weihnachten in die japanischen Geschäfte: "Dungeonquest" ist ein simples, spannendes Monster- und Artefakte-Rollenspiel, das in Japan umgerechnet 25 Mark kostet. Noch begehrter dürfte dort die Handheld-Version des DJ-Automaten "Beatmania" (Bild rechts) sein: Mit Scratch-Scheibe und fünf Buttons paßt die Miniaturausgabe des musikalischen Superhits in jede Hosentasche.

BARCODE-SCHLACHT AUF DEM GB COLOR: Erinnert Ihr Euch noch? Mit dem "Barcode Battler" begann vor fünf Jahren die japanische Pocket-Monster-Hysterie; das handliche Gerät verwandelte Preisinformationen handelsüblicher Produkte in RPG-Wesen. Jetzt erscheint ein Barcode-Lesegerät für den Game Boy Color und (am 11. Dezember) ein erstes Spiel für dieses Zubehör: Tamsofts "Bardigan" verwandelt Barcodes in Eier, aus denen streitlustige Monster schlüpfen.



Neue Monster, Dungeons und Farben: Das neuarrangierte "Zelda" ist der wichtigste Starttitel für den Game Boy Color.



Die graue Maus treibt´s bunt

Der Farb-Game-Boy ist da! Äußerlich wirkt der brandneue "Game Boy Color" wie der alte, technisch hat Nintendo seinen Dauerbrenner jedoch aufgemotzt: Der Game Boy Color bekam eine Palette von 32.000 Farben spendiert (davon 56 gleichzeitig darstellbar), viermal soviel RAM und eine doppelt so schnell getaktete CPU. Damit sind flottere und aufwendigere Spiele möglich, doch in der Praxis geht die Zusatz-Power meist für die Farben drauf.

1989, also vor fast zehn Jahren, bewies Nintendo mit der Präsentation des Game Boys Mut: Das Ding war schmucklos grau und konnte nur triste Schwarzweiß-Grafik darstellen. Bereits damals protzten Atari Lynx und Sega Game Gear mit Farben, 3D-Power und Stereosound. Doch der Konkurrenz verging schnell das Lachen: Lange Batteriehaltezeit und ein riesiges Spieleangebot (u.a. "Tetris" und "Mario") machten den Game Boy zum Millionenseller. Bis heute wird in Japan, USA und Europa eifrig an Software für den Game Boy getüftelt.

Über einen Farbnachfolger spekulierte die Branche seit Jahren, doch Nintendo blieb der alten Technik treu und spendierte dem Japan-exklusiven "Game Boy Light" zwar eine Hintergrundbeleuchtung, aber keine Farben. Erst jetzt ist es soweit: Game-Boy-Spieler sehen bunt! Technisch tadellos ist der neue, gestochen scharfe Bildschirm vom Optikspezialisten Sharp. Eine Hintergrundbeleuchtung hat sich Nintendo gespart, im Dunkeln zocken kann man mit dem Game Boy Color nicht. Dafür hält die Batterie laut Nintendo rund 20 Stunden, frühere Farb-Handhelds machten bereits nach zwei Stunden schlapp.

Neben dem Link-Kabel arbeitet das Farb-Handheld jetzt auch mit Infrarot: Wenn Ihr einen Kumpel mit Game Boy trefft, haltet Ihr das Handheld einfach in seine Richtung – schon könnt Ihr Helden oder magische Gegenstände tauschen!

Auf dem Game Boy Color laufen auch alle alten Spiele (die dezent eingefärbte Optik erinnert an den "Super Game Boy"), noch mehr Farben bekommen jene Spiele, die speziell für den Game Boy Color geschaffen wurden: Letztere nützen die neue Technik voll aus, beglücken Euch also mit 56 Farben und einer höheren Spielgeschwindigkeit. Angekündigte Module wie z.B. die amerikanische 3D-Automatenumsetzung "SF Rush" nützen die doppelte Taktfrequenz, wären technisch auf dem alten Game Boy also nicht möglich. Mit der Veröffentlichung des Game Boy Color gibt Nintendo auch eine größere Modulkapazität für seine Spielehersteller frei: Das durchschnittliche Color-Spiel ist mit 32 Megabit achtmal so groß wie das momentan dickste Modul für den normalen Game Boy.

Game-Boy-Fans müssen in Zukunft also nach drei verschiedenen Spieletypen Ausschau halten: Normale Spiele, die auf beiden Handhelds laufen, Color-exklusive Neuentwicklungen sowie verbesserte Neuauflagen alter Nintendo-Klassiker. Hinter letzteren verbergen sich einige der interessantesten Titel.

Neben Nintendo (siehe Tabelle links unten) versprechen auch die wichtigsten Lizenznehmer zügige Color-Veröffentlichungen: Mit "Turok 2", "Southpark", "Men in Black" und "NBA Jam 99" möchte Acclaim vor Weihnachten noch vier Color-Spiele in den Handel bringen, - weitere Module von Midway (z.B. "SF Rush"), Konami, Kemco (u.a. "Top Gear Rally") und Infogrames folgen im Frühjahr 1999. *wi*







Auch Infogrames, Europas größter Spielehersteller, glaubt an den Erfolg des "Game Boy Color" und spielt seine Comic- und Warner-Lizenzen aus. Von links nach rechts: Vorabversionen von "Bugs Bunny", "Die Schlümpfe" und "Twouble".

Titel	Deutschland-Release	Preis
Tetris DX	23.11.1998	50 Mark
Game & Watch 2	23.11.1998	50 Mark
Pocket Bomberman	23.11.1998	50 Mark
Harvest Moon	30.11.1998	70 Mark
Quest for Camelot	Dezember 1998	70 Mark
Zelda (Remake)	1999	n.b.
Wario Land 2 (Remake)	1999	n.b.
Metroid 2 (Remake)	1999	n.b.
Conker´s Quest	1999	n.b.



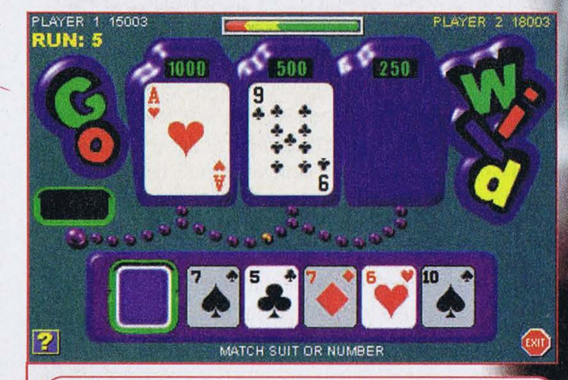
HERSTELLER Nintendo
ZIRKA-PREIS 50 Mark

Tetris DX

Ein spielerischer Quantensprung ist die farbige Neuauflage des Knobelklassikers nicht, denn Spielmodi wie das "Ultra" (möglichst viele Punkte in drei Minuten) und "40 Lines" (Abräumen auf Zeit) sind lediglich Zugaben zu einem Spielprinzip, das sich seit 1989 nicht mehr verbessern ließ: "Tetris DX" ist (auch dank des Duell-Link-Modus) genauso spannend wie das monochrome Original – ein Hit!

Touchscreen: Spaß ohne Stick!

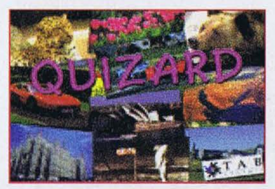
Neben Geldspielautomat, Flipper und Standard-Videospiel erobert ein neuer, unheimlicher Gerätetyp Deutschlands Spielhallen. Der äußerst erfolgreiche Eindringling (Beispiel siehe rechts) läßt sich auf kein Genre festlegen und kommt ohne gewöhnliche Joysticks oder Knöpfe aus. Egal ob "Bust a Move"-Clone, Poker-Partie, Filmrätsel oder erotisches Fotoquiz: In jedem Gehäuse schlummern dank PC-Technologie einige Dutzend verschiedene Spiele. Selbst vor Klassikern wie "Centipede" und "Tetris" machen "Megatouch", "Silver Ball", "Touchmaster" & Co. nicht halt. Neben geringem Platzbedarf ist für den Aufsteller auch die einfache Erweiterbarkeit von Bedeutung: Neue Spielvarianten werden komfortabel per Update-CD auf die Festplatte gebannt, komplizierte ROM-Board-Basteleien (wie bei herkömmlichen Arcade-Abspielgeräten) entfallen bei den Pentium-Maschinen. Doch der Erfolg der Geräte liegt nicht nur im Abwechslungsreichtum der Software, sondern vor allem in der intuitiven "Touchscreen"-Bedienung. Knöpfe und Joysticks sind nicht mehr notwendig, da alle Eingaben direkt per Fingertip auf dem Monitor erfolgen. Das Geheimnis dieses Eingabeprinzips ist eine Sensor-Folie, die unsichtbar über dem Monitor klebt. Ein elektronischer Controller überprüft ständig den Widerstand der unter Spannung stehenden, transparenten Matte. Sobald Ihr den Finger auf den Bildschirm legt, ändert sich dieser Widerstand. Die Berührung durch Eure Finger wird so einer Position zugeordnet – je nach Unterteilung der Monitorfläche kann jeder Quadratzentimeter der Bildfläche abgefragt werden. Das Prinzip kennt Ihr vielleicht aus der Gastronomie, wo auf diese Weise ohne Tastatur der Speisenverbrauch eingegeben wird. Leider sind die "Touchscreen"-Folien im harten Spielhallen-Alltag sehr empfindlich: Aufgrund von fehlerhafter Kalibrierung, Schmutz und zu starkem Druck kann es leicht zu falschen Impulsen kommen. Trotz dieser Kinderkrankheiten erobern die Alleskönner mehr und mehr die Spielhallen – auch wenn die Spiele technisch nicht auf der Höhe der Zeit sind. Als Ergänzung zu "Daytona 2" & Co. ist's jedoch eine willkommene Arcade-Bereicherung. *cb*



Hauptvorteil der Touchscreen-Geräte ist die PC-Hardware: Dutzende von Spielen stehen auf Festplatte bereit.

A basic Touchscreen System has three components: sensor, controller, and driver.
Software Driver
Touchscreen Sensor
Touchscreen Controller

Touchscreen-Technik als PC-Nachrüstsatz: Der Sensor über dem Monitor meldet Berührungen an den Controller.







In der Spielhalle dominieren Quiz- und simple Aktionsspiele (Mitte) den Touchscreen-Einsatz. Doch auch in Fabriken (rechts) und Gastronomie wird die Technik angewandt.



Hersteller: MIDWAY



Ein verrücktes Lichtpistolen-Gemetzel mit "Time Crisis 2"-ähnlicher Polygon-Technik erwartet Euch beim gar nicht lustigen "Carnevil": Hier ballert Ihr allein oder zu zweit auf Amokläufer, die schnurstracks dem Monster-Kabinett entlaufen sind: Drei Gebiete sind von den Kreaturen zu befreien, doch spätestens im "House of Horror" (unten) wird Splatter-Anfängern schlecht...



Arcade News:



RENN-GÜRTELTIERE: Der findige japanische Automaten-Hersteller Namco ist um innovative Ideen nie verlegen: Beim Gürteltier-Grand-Prix "Armadillo Racing" hetzen und kugeln bis zu vier der knuddligen Tierchen durch Hindernis-gespickte Parcours – mal sehen, ob es die turbulente Trackball-Rally auch nach Deutschland schafft.

STRAMPEL-STRAPAZEN: Knapp ein halbes Jahr nach der Premiere erreicht die Mountainbike-Simulation "Downhill Bikers" Deutschland. Vier wagemutige Biker treten mit individuellen Kunststücken auf zwei haarsträubend steilen Bergkursen gegeneinander an. Doch nicht nur kräftige Waden, sondern auch Kenntnis der Kurse ist gefragt: Die Pisten sind mit Abkürzungen nur so gespickt. Um fit zu bleiben, betätigt Ihr Euch parallel am besten mit Namcos Boots-Paddelei "Rapid River": So bleiben Arm- und Beinmuskulatur topfit...





BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING

Verändert?

In der Antwort auf einen Leserbrief in MAN!AC 11/98 behauptet Ihr, den meisten MAN!ACs hätte eine gewisse indizierte Prügelspielserie keinen Spaß gemacht. Dann verstehe ich aber nicht, wieso Ihr vor einigen Jahren (zu meiner Freude, muß ich gestehen) den Cheat veröffentlicht habt, der den ersten Teil dieser Prügelei indizierungswürdig machte. Außerdem habt Ihr auch die Tastenkombination für ganz spezielle Techniken des zweiten Teils kurz nach dem Erscheinen geliefert. Angesichts dieser Tatsache fällt es mir schwer Euch zu glauben – es sei denn, Eure Belegschaft hat sich fast komplett geändert. Auch möchte ich der BPjS dafür danken...

Enrico Hempel, Leipzig

Enricos Brief endet mit dem üblichen Schulterklopfen für die Jugendschutz-Behörde im Bonn, dem wir auf diesen Seiten bereits mehrmals in verschiedenen Tonarten lauschten. Antwortbedarf besteht lediglich bei seiner Frage nach den "veränderten" MAN!AC-Prügelspielvorlieben, denn auch anderen Lesern ist unsere beiläufige Bemerkung aufgefallen. Warum haben wir Tips und Berichte zu den inzwischen indizierten Prügelspielen geliefert, wenn wir selbst nie so drauf standen? "Auf vielfachen Wunsch unserer Kunden", lautet die hierfür übliche Floskel, die in diesem Fall aber voll ins Schwarze trifft. Wir machen MAN!AC nicht nur für uns, sondern für Hunderttausende anderer Videospieler – wenn der heißbegehrteste Cheat des Monats ein Fatality-Trick ist, versuchen wir ihn natürlich auch als Erster zu drucken. Schließlich ist MAN!AC nicht deshalb so erfolgreich, weil wir eiskalt am Markt vorbeischreiben, sondern weil wir jeden Bericht minutiös und pedantisch "timen".

Retroträne

Als ich (30 Jahre) Euren Oldie-Bericht studierte, mußte ich mir ständig Tränen aus den feuchten Augen wischen. Nach all den Jahren wurden die Erinnerungen wieder wach: Es fing mit Ping Pong an, ging über das Atari 2600 und frühe Heim-Computer (ZX 81, Spectrum, C 64) bis hin zu den aktuellen 32-Bittern, die Stunden verflogen immer wie im Flug. Wie schön, daß Ihr für die Kids die Vergangenheit wach werden laßt. Für viele sind "Pac-Man" und "Q-Bert" noch immer Kult.
Ich gratuliere Euch nochmals zu Eurem Mut für diese Art der Berichterstattung. Es gibt nicht viele, die die Anfänge des Videospiels am eigenen Leib miterlebten – all diese Leser freuen sich über Eure Reise in die Vergangenheit.

Armando Schmidt, Lörrach (via eMail)

Dein stolzes Alter von 30 Jahren hat Dir die Schreibmuskeln wohl schon ordentlich eingestaubt, denn mit dem "Oldie-Bericht" lobst Du einen Artikel, der bereits Ende September erschienen ist. Wir hoffen, Du hast auch die folgenden MAN!ACs noch brav gekauft, gelesen und für gut befunden. Sei´s drum: Danke für Dein spätes Lob.
Wenden wir uns jetzt den etwas aktuelleren MAN!AC-Kritiken zu...

Positiv überrascht

Ich bin positiv überrascht: Meiner Meinung nach war die MAN!AC 12/98 wieder ein Heft wie in alten Zeiten: Endlich wieder viel Technik-Zeugs (der Auflösungs-Beitrag war sehr informativ und wirklich gelungen). Auch bei den Tests gab es wieder diese informativen Technikkästchen – ich fand´s wirklich gut.
Aber es gibt von meiner Seite auch etwas Kritik: "F1 '98" ist ziemlich überbewertet. Als ich mir den Meinungskasten von Christian Blendl durchgelesen hatte, dachte ich mir noch: "Cool, endlich schreibt die MAN!AC mal, daß es sich bei der Grafik um Bockmist handelt, und dieses Update eine Frechheit ist." Als ich dann aber die Seite umblätterte und die Bewertung sah, wurde mir schlecht. Schnell wieder zurück – vielleicht habe ich eine Seite zuweit geblättert? Nix gibt's: 74% Grafik- und 84% Gesamtwertung. Das kann doch nicht sein!
Die Grafik ist ein Witz, Christian zerfetzt sie auch vollkommen zurecht und dann sowas. Auch das Fahrverhalten hat nichts mit der Formel 1 gemein. Könnten sich die Tester eines Spiels in Zukunft nicht etwas miteinander absprechen, bevor sie ihre Meinung veröffentlichen? Ich finde es auf jeden Fall ziemlich ärgerlich, daß sich Christians Kasten so anhört, als ob das Spiel zwischen 50 und 60% bekommt, der Test dann aber trotzdem mit diesen Traumwertungen endet. Ebenfalls nicht so gelungen war das Preview zu "Top Gear Overdrive": Es wurde nicht erwähnt, daß es den optionalen Hi-Res-Modus des N64 unterstützt. Schade, gibt es doch im Internet zur Zeit sehenswerte Bilder zu diesem grafisch famosen Rennspiel.

Jan Mederer, Nürnberg (via MAN!AC-Forum)

Dieser (fast um die Hälfte gekürzte) Beitrag aus unserem Online-Forum (www.logon.de/maniac) war Anfang November die erste Reaktion auf unsere Dezember-Ausgabe. Somit ist´s zwar kein Leserbrief im engeren Sinn, über eine öffentliche Meinungsäußerung, die wie Euch nicht vorenthalten – ebenso wie der nächste "Brief". Danke für Lob und Kritik, für unsere Highres-Verschwiegenheit bei "Top Gear Overdrive" können wir aber nichts: Daß Nintendos RAM-Pak unterstützt wird, wußte selbst Kemco in den Tagen vor Redaktionsschluß nicht, die Info ist erst Ende Oktober durchgesickert (und inzwischen offiziell bestätigt).

Boykott!

Ich glaube, mich streift ein Bus! Die Import-Situation, die ein Leserbrief in der letzten MAN!AC beschreibt, kann ich nicht begreifen. Was ist hier in Deutschland eigentlich los? Ich selbst habe eine zeitlang im Handel gearbeitet und bin dabei auch intensiv mit japanischer und amerikanischer Software in Kontakt gekommen. Mit Videospielen habe ich seit meiner Kindheit zu tun, aber langsam denke ich ernsthaft darüber nach ins PC-Lager zu wechseln. Es treibt mir die Tränen in die Augen, wenn ich als 25jähriger Spieler mitansehen muß, wie einige Firmen mir als Kunden vorschreiben, wo ich welche Software zu kaufen habe und den Importhändlern die Möglichkeit genommen wird, heißbegehrte Spieleperlen anzubieten.
Dabei sind die via Import abgesetzten Stückzahlen dermaßen gering, daß sie einem Titel nicht das geringste anhaben können. Und wenn ich den angesprochenen Artikel in der MCV lese, bekomme ich angesichts so viel "Schutz" von seiten der Software-Häuser fast schon Atemnot. So ein Gesülze! Anstatt dafür zu sorgen, daß dem Videospielmarkt nicht das gleiche widerfährt wie damals dem Amiga, vergraulen die Leute, die daran vielleicht etwas ändern könnten, ihre Kunden. Liebe Leute von Konami, Sony und Nintendo: Ihr solltet froh sein, daß es uns Freaks überhaupt gibt, denn eine preiswertere Werbung für Neuheiten (die leider zuerst in Japan erscheinen) kann man sich doch gar nicht vorstellen. Und die Tatsache, daß Ihr auf dem deutschen Markt Eure Absatzzahlen nicht erreichen könnt, solltet Ihr besser anderen in die Schuhe schieben, nämlich den Raubkopierern. Statt einer Importblockade wären Gedanken über einen wirkungsvollen Kopierschutz eher angebracht. Dieses Thema wird nämlich meiner Ansicht nach vernachlässigt.
Ich für meinen Teil werde Konsequenzen ziehen und als letzten Versuch ein japanisches Dreamcast kaufen, meine Playstation und mein N64 aber verkaufen. Wie heißt es so passend in der Werbung: Ich bin doch nicht blöd.

Oliver Krüger, Siegburg

Hiermit möchte ich zur Diskussion über Sonys Importstop aufrufen. Das Editorial der MAN!AC 12/98 spricht mir aus der Seele. Ich war früher absoluter Nintendo-Fan. Da mir aber "Big N" als Marktführer zu arrogant wurde, stieg ich gerne auf Sony und ihre Playstation um. Nun stört mich aber genau diese Arroganz an Sony.
Und da sich Sega nicht explizit am Importstop beteiligt, und ich sowieso schon immer etwas gegen Fast-Monopolisten

(Telekom, Microsoft etc.) hatte, und auch immer gerne den "Kleinen" helfe, werde ich mir auf jeden Fall das Dreamcast von Sega zulegen, und Sony Sony sein lassen.
Ich zocke nun schon seit 1973 (seit "Pong") und bin 1990 von Computerspielen wieder auf Konsolenspiele umgestiegen – nur wegen der japanischen Rollen- und Strategiespiele. Diese erscheinen ja bekanntlich nur zu einem Bruchteil in einer PAL-Fassung – und da auch nur mit "versauter" Übersetzung und ohne Anpassung der Geschwindigkeit. Wenn Sony es sich mit den Freaks, die ihre Konsole ja am Anfang unterstützt haben, verscherzen möchte, sollen sie es doch nur tun. Ich hoffe, viele werden es mir gleichtun, und Sony wird durch ihre Arroganz Kunden an Sega verlieren!

Lothar August (via Forum)

Zum Thema "Importstop" findest Du im vorderen Heftteil eine ausführliche Reportage, deshalb an dieser Stelle nur eine kleine Anmerkung: Ob Sega sich ab Ende 1999 freundlicher verhält, muß sich erst noch zeigen. Momentan sieht´s so aus, daß Dreamcast-Importe geduldet (schließlich gehen diese Kunden Nintendo und Sony verloren), aber mit dem Deutschlandstart der Hardware ebenfalls verboten werden. So schlecht scheint Sega Sonys Anti-Import-Initiative nicht zu finden...

Servus, sog i

Iles scho owai MAN!AC. I wui Euch blos a bissal wos frong.
1. Kennt´s ia ned a Rubrikn eifian, da wo ma sigt, woichas Schpui a top oda a flop beim Vakauf war? Bei am Kinofuim kunni des nochlesn, oiso wieso neda bei am Wideoschpuimagazin?
2. Wiafui Speichakapzität hot a Memorikartn vom Drimcast? Kumma da a wia bei am BeZe (PC) Echtzeitschtrategieschpui a untam Gfecht obeschpeichan?
3. Is des vielleicht a meglich, dos des Drimkast in am andan Disein nauskimt? Oiso mit a CeDe-Schublodn.
4. Und zum Schluss no. Des Drimkast Tschoipad, rumpuit des ned?

Simon Pendzich, Aidenried

Na, des Drimkast-Tschoipad rumpuit ned. Sega wui no a bissal Goid midam "PuruPuru-Pack" fadienen (MAN!AC 12/98).
Wir hoffen, Du sprichst auch Deutsch als Zweitsprache, dann bekommst Du auch die Antworten zu Deinen restlichen Fragen mit. Top oder Flop? MAN!AC ist mißtrauisch und authentische Verkaufszahlen sind schwer zu bekommen – meist sickert es ein Jahr nach dem Release durch, daß der angebliche Megaseller in Wirklichkeit in den Regalen der Kaufhäuser verstaubte. Zumindest in Bezug auf den Fachhandel helfen Dir aber unser Charts im News-Teil des Heftes weiter. Die Speicherkapazität der Dreamcast-Memory-Card beträgt 128 KByte – ob das langt, um eine laufende Echtzeit-Schlacht zu speichern, hängt aber nicht zuletzt auch von der Programmierung des Spiels ab. Als PC-Spiel war "C&C" z.B. einfach nicht auf eine Plattform ohne Festplatte (sprich: die Playstation) eingestellt. Ein anderes Design fürs Dreamcast wird's voraussichtlich auch für die USA und Europa nicht geben. CD-Frontlader ist eh´ unwahrscheinlich, da mechanisch deutlich aufwendiger und teurer als eine Topklappe.

Falsche Facts

So ist es einfach nicht wahr: In MAN!AC 12/98 ist in Bezug auf Grafikauflösung (Seite 45) zu lesen: "...vergrößert sich die Anzahl der dargestellten Farben von 2 auf 4 (EGA), 8, schließlich 16 (CGA), 32 und 64 Farben gleichzeitig." In Wirklichkeit sah es so aus (in der Grafik selbst auch wieder richtig dargestellt): Nach Hercules (1 Bit) kam CGA mit einer Palette von 16 Farben, von denen im 320x200-Modus vier darstellbar waren. Dann erst kam EGA mit 64 Farben, davon 16 bereits in einer Auflösung von 640x350 Pixeln darstellbar. Also nix mit 32 oder 64 Farben gleichzeitig, das war Amiga-Sache.
Für mich war damals unverständlich, daß so gut wie kein EGA-Spiel andere als die 16 Standard-Farben nutzte. Ausnahmen: Adventures von Legend und eventuell frühe Bitmap-Brothers-Konvertierungen. (...) Auch in Sachen Konsolen-Auflösung gibt´s Fehler: Daß das Super NES zwar nur 60.000 Punkte darstellen kann, diese aber in 256 Farben, ist deutlich untertrieben. Hier vergißt MAN!AC die Effekte des SNES-Grafikchips, mit denen man auf 32.768 Farben kommt. Auch die "nur 60.000 Pixel" sind falsch: Möglich waren auch Auflösungen von 512x224 bis 512x448 Pixel – zugegeben nur für Titelbilder o.ä. zu gebrauchen.

Wolfram Zieger (via MAN!AC-Forum)

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Jan-Martin Hemmer zieht vor unserem Antworttext auf seinen Leserbrief (MAN!AC 10/98) den Hut, bemängelt aber, daß wir seinen letzten Satz kürzten. "Was ist schon dabei, den 3. Weltkrieg zu spielen", war bei uns zu lesen. Nicht jedoch "...es ist wie gesagt nur ein Spiel". Als Fan des 3. Weltkriegs wollten wir Jan-Martin damit nicht hinstellen (hiermit bestätigen wir das Gegenteil), doch Briefe werden bei uns grundsätzlich grammatikalisch redigiert und gekürzt – Sätze, die ein "wie schon gesagt" enthalten, fliegen nach alter MAN!AC-Sitte raus. Was gesagt wurde, braucht nicht zwei Zeilen später wiederholt zu werden...

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi) gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Christian Blendl (cb), Tobias Harlehnert (th), Thomas Szedlak (ts)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Andreas Ulrich (au), Ulrich Steppberger (us), Jörg Tittel (jt)

Redaktion (keine Tips&Tricks-Hotline!):
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
M@N!AC online: www.logon.de/maniac

Abo-Service (keine Nachbestellungen!):
Telefon (089) 85709145 / Telefax (089) 85709131
e-Mail: panadress@compuserve.com

Layout: Andrea Danzer, Daniel Wagner
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: © Konami
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Nachbestell-Service: Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering (Nachbestellungen nur per Vorkasse in Briefmarken)
Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf
MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.
IVW

Einige Testmuster für Playstation und Saturn stellte uns freundlicherweise der Spielegroßhandel DYNATEX zur Verfügung. Händleranfragen an: Fax (0231) 4500040
www.dynatex.de

INSERENTEN



Weihnachten steht vor der Tür und macht seinen Einfluß auf Eure Angebote deutlich: Gesucht wird zur Zeit wenig, dafür trennen sich insbesondere Playstation-Besitzer von ihren alten Schätzen – um Platz für Neueinkäufe zu schaffen. Laßt die festliche Verpackungswut aber bitte nicht an Euren Kleinanzeigen-Zusendungen aus: Fünffach verklebte Münzen oder festgetackerte Briefmarken machen uns ziemlich Ärger... Euer Ulrich

SUCHE

NINTENDO

Tausche für N64 Ego-Shooter (PAL) gegen Mission Impossible PAL (deutsch) oder Buck Bumble (PAL). Tel. 05764/704

SEGA

Suche unbedingt noch gut erhaltene PAL-Versionen von Gun-Shooter, House of the Dead und Deep Fear, biete je 40-50 DM. Tel. 08231/31667 (Fabian)

Suche **Sega Game Gear** mit Netzteil für 40 DM, evtl. auch Spiele. Tel. 08194/422 (Florian)

Suche für Mega Drive oder Saturn **Sailor Moon-Spiele**. Tel. 0341/9121976 (ab 18 Uhr)

Spiele für **Sega Master System** jeder Art, bitte alles anbieten, auch ohne Verpackung und/oder Anleitung. Verkaufe für PSX Monopoly (55 DM), Pandemonium (45 DM). Tel. 05362/66049 (bis 19 Uhr)

PLAYSTATION

Tausche ständig aktuelle PS- und diverse N64-PAL-Spiele. Suche z.B. Medievil, Ninja, Wild 9, Timeshock, S.C.A.R.S., N20, Snowboard Kids usw. Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Suche dringend **Final Fantasy 8-Demo** aus Brave Fencer Musashinden (NTSC, nur Original), zahle bis 50 DM. Tel. 0171/9017698

Suche für Playstation **Metal Gear Solid**, tausche Brave Fencer Musashinden + Demo von Final Fantasy8 od. Parasite Eve, beides jp. Version, noch viele andere Games. Tel. 02594/82030 (Marcel, ab 15 Uhr)

Suche: X-Com: Enemy Unknown + X-Com: Terror from the Deep sowie Tomb Raider1+2, Toca und Spawn. Tel. 04561/559684 (ab 16 Uhr)

Suche dringend **Metal Gear Solid-Demo**, das bei ISS Pro dabei ist. Peter Boris Zink, Mannheimer Str. 91, 68519 Viernheim

Suche guterhaltene Spiele: Micro Machines V3, Disruptor, Wing Com.3. Tausche gegen Tekken2, Crash Bandicoot, Alien Trilogy. Tel. 089/3568268

Playstation-Club sucht noch Mitglieder! Mtl. Clubheft, viel Service, Gewinnspiele usw. Info gegen frank. Rückumschlag bei: Andreas Zischler, Angerhöhe 5, 95497 Goldkronach

Suche für Playstation dringend **X-Com: Terror from the Deep** (deutsche Version), zahle gut. Tel. 03471/310281 (Peter, nach 18 Uhr)

PSX-Spiele: Warcraft2, Final Fantasy7, Bushido Blade, Abe's Oddysee, Exhumed, C&C1, Disruptor, Tomb Raider2, Colony Wars, Lucky Luke, Warhammer, Liste wäre gut. Domi Miloslavic, Eichenweg 7, 79664 Wehr

EXOTEN

Suche **PC-Engine-Spiele**: Horse Race, 1943, Valkyrie, Circus Lido, Monotaru Katsugeki, Dynasty Hero, Sylphia, Cotton, G.F.D. Sapphire, Gradius2, Super Airzonk, 1941, Aldynes usw. Tel. 0781/32824 (ab 17 Uhr)

Suche für **Sega Game Gear** Spiele aller Art und den TV-Tuner. Benjamin Canetta, Bergalingerstr. 10, 4058 Basel/Schweiz

OLDIES

Vectrex-Spiel Blitz mit Verpackung (nur Euro-Version), zahle Höchstpreis! Suche auch Nintendo Game & Watch LCD-Spiele und Neo Geo-Module (auch Sammlung). Tel. 02156/77827 (Ralf)

Suche alte **LCD- und LED-Spiele**, Game & Watch, Tabletops, altes batteriebetriebenes elektronisches Spielzeug, Seiko-Computeruhr mit ansteckbarer Tastatur. Tel. 02831/2273

SONSTIGES

Suche **Tauschpartner** für Tips & Tricks auf allen Konsolen. Tobias Wollenweber, Baustr. 5, 64625 Bensheim

Kaufe/tausche/verkaufe PSX, N64 und SNES-Spiele und ganze Sammlungen mit Konsole und 30 bis 60 Spielen, verkaufe Gamegear. Nur seriöse Angebote. Tel. 0171/4665656 (ab 20 Uhr)

VERKAUFE

NINTENDO

Verkaufe für **N64**: GT64, NBA Courtside, Forsaken für je 70 DM. Pierre Flerus, Brohtalstr. 24b, 56651 Oberzissen Tel. 02636/80437

N64-Spiele: Ego-Shooter 90 DM, Forsaken 70 DM, Ego-Shooter 70 DM, Banjo-Kazooie 60 DM, PS-Spiele: Gran Turismo 55 DM, Tomb Raider2 55 DM, Horrorspiel 60 DM, Resident Evil, Tekken2, Discworld je 30 DM. Tel. 0361/7460216

Infrarot-Joypads für SNES, originalverpackt für 29 DM. Tel. 02363/561312

N64 (us): Turok 49 DM, Bio Freaks (neu) 69 DM, Prügelspiel 49 DM, NFL Quarterback98 49 DM, N64 (PAL): Fifa98 69 DM, oder alle Spiele nur 280 DM inkl. Porto: PSX (us): Bushido Blade 49 DM. Tel. 07731/52804 (ab 18 Uhr)

Verk. wegen Doppelbesitzes wenig gespieltes **F1 World GP** (PAL) für 70 DM. Tel. 02931/13350

N64: DKR 60 DM, F1 Pole 50 DM, ISS64 40 DM, ISS98 60 DM, Lylat Wars + RP 70 DM, Hexen (us) 60 DM, Blastcorps 50 DM, Mission: Impossible 80 DM, Superpad64 30 DM, Multinormkonv. 20 DM. Tel. 0171/9015872 (abends)

Für **N64** Lylat Wars inkl. Rumble Pak für 55 DM, Prügelspiel 89 DM und 3 PSX-Spiele: Res. Evil1 35 DM, Horrorspiel 55 DM, Final Fantasy7 60 DM. Verk. MD + 8 Spiele. Erdeljan Dejan, Maingaustr. 44, 63179 Hausen

N64-Spiele: ISS 35 DM, Lylat Wars inkl. Rumble 49 DM oder beide für 77 DM. Tel. 030/2423696 (Mathias)

Für SNES: Actraiser2 (us) 55 DM, Contra3 (us) 55 DM, Imperium (us) 55 DM, Parodius (jp) 65 DM, Raiden Trad (us) 65 DM), Starfox (us) 45 DM, Super Battle Tank (us) 55 DM, Wing Com. (us) 45 DM, Pitfall 45 DM etc. inkl. Porto. Tel./Fax. 030/6258637

Verkaufe **Virtual Boy + 5 Spiele** zum Schnäppchenpreis von 222,22 DM. Tel. 0511/555993 (ab 18 Uhr, evtl. AB, rufe zurück)

Verkaufe **N64 (jp/us)** mit RGB-Umbau und PAL-Adapter. Spiele: ISS64 (PAL), Yoshi + Starfox + Ego-Shooter + 1080° + Banjo-Kazooie + Mario + Pilotwings (alle jp/us) für VHB 700 DM. Tel. 0451/475362 (ab 18 Uhr)

N64: Tausche Diddy Kong Racing gegen Pilotwings, ggf. auch Wave Race, sonst 65 DM. Tel. 04362/7521 (AB, rufe zurück)

Verk. **Game Boy**, Super GB + 7 Spiele für 80 DM (nur zusammen), für PS: Ogre Battle (us) 50 DM, für SNES: Zelda (25 DM) und Terranigma (35 DM). Tel. 06163/912154 (ab 19 Uhr)

SEGA

Saturn mit 5 Spielen, Tomb Raider, Nights, Myst, Story of Thor2, Lost Vikings2 mit 2 Joypads im Top-Zustand 300 DM, verk. SNES mit 10 Spielen (Mario1+2, Zelda, Secret of Mana usw.) für 300 DM. Tel. 07364/6594

Verkaufe **RPG & Strategie** für MD, CD, Master System wie Shining Force1+2, Phantasy Star1-4, Herzog2, Warriors of the Eternal Sun. Ultima4 für MS für 80 DM. Tel. 06322/98133 (Johann, ab 21 Uhr)

Saturn kompl. Mit Pad + TV-Kabel, Video-CD-Card, Action Replay + Photo-CD mit 8 Spielen, u.a. Street Fighter, Gun-Shooter, Panzer Dr., Battle Monster, Preis 750 DM. Tel. 02065/923057-58 (Micha ab 17 Uhr)

Verkaufe **Saturn-Spiele** (60 Stück), darunter auch Importspiele, pro Spiel 30 -50 DM. Tel. 08462/905745 (ab 17:30 Uhr)

Verk. **Saturn mit 10 Spielen** (Panzer Dr., Soviet Strike, TH2, VF2, Fifa97, Amok etc.) für 450 DM. Verk. Außerdem Spiele einzeln (über 40), alle Top-Wertungen + Zubehör. Tel. 08654/2307 o. 0171/2726346

Verkaufe **Sega Mega Drive-Spiele** mit 1 Controller, Spiele (Virtua Racing, Desert S., Urban S., Kick Off3, NBA96, Quackshot, Global G., Flintstones) Preis für alle Spiele 160 DM. Tel. 03996/182583 (Martin)

Saturn mit Umbau, MPEG, Virtua + Mission Stick, Game Buster und ca. 50 Spiele (us/dt) nur komplett für 2000 DM FP per NN oder Abholung. Tel. 06333/4269 (Gene)

Verkaufe Saturnspiele Panzer Dragoon Saga, Frank Thomas Big Hurt Baseball, NBA97. Tausche auch gegen House of the Dead + Gun, Res. Evil, Gun-Shooter, Last Bronx. Tel. 04961/74457

PLAYSTATION

Playstation inkl. Zubehör + Spiele, komplett 1400 DM. Tel. 08302/276

Verkaufe für **PSX**: Resident Evil1, Tomb Raider1+2, Command & Conquer1+2, Diablo, Alundra, Riven, Fifa98, Fighting Force, alle zwischen 25-60 DM. Tel. 034223/40801

Verkaufe Horrorspiel 60 DM, NBA Live98 45 DM, Castlevania 30 DM, Final Fantasy7 60 DM. Tel. 05451/49634

Multinorm PSX + Mem. Card + 2 Pads + 5 Spiele: FF7, FF Tactics, Suikoden, Vanadal Hearts, Castlevania für 400 DM. Tel. 06126/6948 (Helmut)

Verkaufe original **Sony Hard- und Software**: 1 Dual Shock, 1 Analogpad, 1 Memeory Card, V-Rally, TOCA Touring Car, Gran Turismo, Colin McRae, nur komplett für 240 DM. Tel. 02931/13350

Gran Turismo 70 DM, Formel1 97 60 DM, Tekken2 40 DM, Rage Racer, Crash Bandicoot, Fifa98, TOCA je 50 DM, Command & Conquer1 40 DM, Fifa97 15 DM, Toshinden2, Pandemonium, Total NBA97. Tel. 07621/10941 o. 0172/6315624

Verkaufe **32 Top-Playstation-Spiele** für nur 960 DM (nur Gesamtabnahme). Liste gegen frankierten Rückumschlag bei: Frank Hills, Riedstr. 27, 36364 Bad Salzschlirf

Playstation + Pad + 2 Memory Cards + 40 Demo-Spiele + 14 Originalspiele (Castlevania, Rally Cross, Agent Armstrong, FF7, Wipeout2097, Horrorspiel, NHL Breakaway98, MDK, Alundra, Porsche Ch. Dest. Derby2) für 490 DM. Tel. 03671/612698

Sony PSX mit Joypad und Maus + C&C2, MDK, Warcraft, Diablo, Gran Turismo, Hexen, Resident Evil DC, Ego-Shooter, Prügelspiele, alles PAL, preis nach Vereinbarung. Tel. 03491/443921 (Christof, ab 18 Uhr)

Verkaufe für PSX A-Train 60 DM, Burning Road 35 DM, Resident Evil1 35 DM, fÜr N64 Turok 65, auch Preise nach VB.
Tel. 05102/1778 (Nils, ab 15 Uhr)

PSX mit Dual Shock, Memory Card, 2 Spiele und AV-Lead Kabel zu verkaufen. Fast unbenutzt (neuwertig), originalverpackt mit Garantie, VB 370 DM.
Tel. 02473/7821

Metal Gear Solid, Justice Gakuen (Rival Schools), Brave Fencer Musashiden, Soukaigi, Bushido Blade2 (alle jp). Suche Japan-Importe.
Tel. 02064/12201

Verkaufe/tausche **PSX-Spiele**. Habe aktuelle und ältere zu bieten. Tausche Videokamera mit viel Zubehör gegen eine Playstation mit Spielen und Zubehör.
Tel. 036074/31456 o 31045 (Stefan)

Colony Wars, MDK, NHL98, F1 97, NeGCon je 40 DM, außerdem: Fifa98 (N64) 50 DM, Nights mit Pad 40 DM. Suche Lucky Luke (PSX), Panzer Dragoon Saga (Saturn).
Tel. 0177/3105678
(Mo-Fr 15-17 Uhr)

Verk.: **Playstation** + 2 Memory Cards + MC 320 Blocks + Maus + Mauspad 180 DM, Command & Conquer2 40 DM, Wing Com.4 40 DM, Colony Wars 35 DM + Versand.
Tel. 0231/291682

Verkaufe **PSX-Games** (PAL): Colony Wars, V-Rally, F1 97, Porsche Challenge, Crash2, Croc, Preis 30-70 DM, alle Spiele in Top-Zustand.
Tel. 0041/31/9716730
(ab 17:45 Uhr)

Theme Hospital, NBA Shootout98 (us), Pr. Mananger98, World League Soccer98 je 60 DM.
Tel. 0177/3355606 (Patrick)

Verkaufe **Metal Gear Solid Premium Pack**. Verkaufe N64 (jp) + RGB-Umbau + 6 Spiele auf VB.
Tel. 0731/83898 (Stefan),
ICQ 18160362

PSX-Multinorm-Umbau + Reparaturen sowie Ankauf defekter PSX-Konsolen + Spielen + Zubehör.
Tel. 02622/167848
(Werner, ab 14 Uhr)

Verkaufe Fade to Black für PSX (PAL) unbenutzt für 100 DM, ansonsten Verhandlungspreis.
Tel. 06151/316371

Parasite Eve, Final Fantasy7, Star Gladiator, Street Racer, Speed King, GunCon, Analog Joypad, Game Gear (5 Games).
Tel. 06351/45824 (ab 17 Uhr)

Verkaufe/tausche zu günstigen Preisen. Gran Turismo, Ace Combat2, Dest. Derby2, Wipeout2097, alles PAL, Funktion gewährleistet. Tausche gegen Tekken3 (us/jp), FF Tactics (us).
Tel. 06171/53228

Verkaufe **PSX-Spiele**: Tomb Raider 25 DM, Battle Arena Toshinden 20 DM, Ballerspiel (us) 20 DM, andere Spiele auf Anfrage.
Tel. 0221/861962 (Mike)

Verkaufe: Ace Combat2 (us) 65 DM, Arc the Lad (jp) 85 DM, Final Fantasy7 (jp) 85 DM, 3x3 Eyes (jp) 85 DM, Zero Divide2 (jp) 85 DM, Zeitgeist (jp) 85 DM, Tactics Ogre (jp/us) je 85 DM, Suikoden (us) 65 DM etc, alles inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

Verk./tausche **PSX-Spiele** (PAL): Tekken3, WWF Warzone, V8 usw. Suche aktuelle Spiele + Tubehör. Tausche Videokamera + Zubehör gegen PSX mit Spielen + Zubehör.
Tel. 036074/31456 o 31045 (Stefan)

Verkaufe Resident Evil + Fighting Force.
Marco Limbach, Birkenweg 85, 50997 Köln. Tel. 02233/280555

Verkaufe **PSX mit 2. Controller**, Memory Card (120) + Gran Turismo, G-Police, NHL98, Soul Blade, Parappa the Rapper, Cool Boarders, Alien Trilogy, Horrorspiel für 650 DM. Tel. 02582/7350 (Thomas)

Rote Konsole + 2 Pads + 2 Spiele: Dragonheart + Iron & Blood für 170 DM. Tel. 0231/5630207
(Freddy / Frau Gertler, ab 14:30 Uhr)

Verkaufe: P. Challenge, RRR, Toca, T. Raider1 je 30 DM. Rapid Racer, F1 '97 je 40 DM, Negcon-Analogpad 45 DM, alles zzgl. NN-Gebühr.
Tel. 05206/8959 (teils AB)

Verkaufe **PSX inkl. Controller** + MC für nur 150 DM, außerdem Spiele, z.B. Resident Evil, Pool Billard, Lost World, MDK für 35 DM und X-Com2 für 55 DM. Suche Broken Sword1.
Tel. 0171/9577438
o. 03641/616159

PS Multinorm, Controller, MemCards, 7 Demos, 17 Spiele, z.B. FF7 (PAL), Tomb Raider2 (us), Diablo (PAL) u.a., Preis n. V.
Tel. 033841/35538 (Marco)

Verkaufe. Formel1 '96 29 DM, Fifa96 für 25 DM und Adidas Power Soccer1 für 29 DM.
Tel. 05451/49634 o. 0171/6912706

EXOTEN

Multi Mega in gutem Zustand zu verkaufen (Rarität unter Sammlern), Preis VB.
Tel. (01019)0241/9019476

Verkaufe für **PC-Engine**: Altered Beast, Cyber Cross, Drop Rock, F1 Dream je 45 DM, Final Soldier, Hurrican, Volfied je 85 DM, Wonderboy, Space Harrier, Paranoia, Mr. Heli je 65 DM etc, inkl. Porto. Tel./Fax. 030/6258637

Verkaufe: PC-Engine Konsole (jp/RGB), ca. 100 Spiele, CDs/HuCards, Super Famicom (jp), Mega-CD Frontlader, Neo Geo Mod. Spiele: **Windjammers**, KOF95 etc. geg. Gebot.
Tel. 040/6793450 (nur abends)
o. 0171/6039722

Tausche + verkaufe **MVS-Module**, auch Platinen und CPS2-Module. Suche z.B. Aliens vs. Predator, Eco-Fighter, X-Men vs. Street Fighter (alles anbieten).
Tel. 030/9285653 (Jens)

Verkaufe Spiele und Zubehör für: MC/CD/32X, Master System, SNES, NES, Saturn, PSX, 3DO, PC-Engine, Amiga, 32X, Bücher, Zeitschriften, außerdem: Alleyway 45 DM, Atari XE + 5 Spiele 155 DM, N64: ISS (jp) + Turok (us).
Tel./Fax. 0303/6258637



1994 veröffentlichte Data East das rasante Action-Sportspiel "Windjammers" für das Neo Geo und ergatterte 75% Spielspaß in MAN!AC 5/94. Dabei basiert die Grundidee lediglich auf "Pong": Ihr müßt Euer Frisbee mit Wucht ins gegnerische Tor jagen. Dank pfiffiger Wurfvarianten sowie edler Aufmachung und Liebe zum Detail lockt "Windjammers" dennoch auch heute noch zu einem Spiel zwischendurch – insbesondere als PC-Emulation...

Seltene Spiele für Neo Geo, PC-Engine, Virtual Boy und andere Konsolen. Bezug der Spiele z.T. direkt aus Japan.
Tel. 0211/2550313

Ghouls'n'Ghosts für Super Grafx (2x), neu und ungespielt im Pappcover. VB 120 DM/Stück.
Tel. 02953/966272 (Wochenende)

Sega Nomad Handheld-Konsole für Mega-Drive-Spiele. Wie Game Boy, allerdings in Farbe, Anschlußmöglichkeit an TV. Selbstimport aus USA aus Sammlung, mit Verpackung nur 190 DM.
Tel. 0821/528379 (AB)

Neo Geo mit 6 Spielen 900 DM. Suche Neo Geo Modul Mr. Do!, zahle 300 DM. Tausche auch Module, suche Metal Slug1+2, nur Tausch. Japan-Konsole 500 DM.
Tel. 06825/48560

Atari Jaguar + 2 Pads + Scart-Kabel 100 DM, sowie div. heißbegehrte Spiele, verkaufe gegen Höchstgebot.
Tel. 030/60084824 (Michael, AB)

Atari Lynx + 12 Spiele, z.B. Chips Challenge, Blue Lightning, Lemmings, Dester Strike, Checkered Flag u.v.m. Alle Spiele in Top-Zustand m. Verp, Anleitung, nur komplett, Preis VB.
Tel. 0202/773439 (ab 19 Uhr)

Jaguar 80 DM, CD-ROM 160 DM, Myst-CD 70 DM, Vid-Grid-CD 10 DM, B. Lightning-CD 30 DM, Cybermorph-Modul 10 DM, Ego-Shooter-Modul 85 DM.
Tel. 08395/911929
(Thomas, 18-19 Uhr)

OLDIES

Tausche/verkaufe Atari2600, 7800, 5200, XE, CBS, Intellivision, G7000, Interton, Vectrex, LCD, LED, C64, Master System Hard-/Software, z.B. G7000 Schach. Suche Saturn-Spiele.
Tel. 02161/12891
(Thomas, ab 18 Uhr)

Intellivision mit 4 Spielen 150 DM. Atari2600 mit 18 Spielen 100 DM. Colecovision Atari-Adapter für 40 DM, Coleco-Spiele ab 10 DM. Verk. Auch 20 Lynx-Spiele für je 25 DM.
Tel. 02156/77827 (Ralf)

Atari VCS2600 inkl. 10 Spiele, z.B. Pac-Man, Q-Bert, Midnight Magic und mehr + 4 orig. Controller, davon 2 noch originalverp. für 200 DM.
Tel. 07621/411466 (tagsüber)

SONSTIGES

Neo Geo RGB-Modulsystem 270 DM. Tekken3 (jp), Saga Frontier (us), Forsaken (us). PC. Dune2000, Starcraft, X-Files. Verkaufe Dreamcast (ab Dezember). Suche Real Bout2-Modul.
Tel. 0251/212846

Verkaufe: **Metal Gear Solid Premium-Edition** (mit MGS, Gensuikoden2-Demo, Soundtr., T-Shirt, Plakette, Artbook und Card Collection) gegen Gebot.
Tel. 033056/82444

Verkaufe Super Aleste (SNES, jp) 80 DM, Tomb Raider (PSX, PAL) 25 DM und Earthworm Jim (MD, PAL) 20 DM. Suche Dracula X für PC-Engine CD-ROM.
Tel. 06403/2376 (Andy, ab 20 Uhr)

Verkaufe **Saturn 2D-Shooter**: Sexy Parodius, Cotton2, Sol Divide, Gunbird, Skullfang, Chariot, Tiger Heli je 80 DM. Verkaufe PSX 2D-Shooter: Wolffang, Image Fight, Pop'n'Twinbee.
Tel. 030/6262268 (ab 20 Uhr)

Kaufe/verkaufe Geräte + Spiele. PS, Jaguar, DC, Lynx, Neo Geo, Oldies usw. Zahle gut. Suche Dreamcast bis 600 DM, biete auch PS-Umbau.
Tel. 0451/622737
(Oliver, ab 18 Uhr)

Spielautomat **Primal Rage** (NP 4600 DM) für 1500 DM an Selbstabholer.
Tel. 0861/9869836

Verkaufe, tausche, kaufe Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme, auch für Oldies. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen, verkaufe Vectrex, Coleco usw.
Tel. 089/1403732 o. 0171/3733556

Zu verkaufen: **Spiele-Magazine** (MAN!AC, Fun Generation u.a.) zu extrem niedrigen Preisen. Liste anfordern bei:
Peter Boris Zink, Mannheimer Str. 91, 68519 Viernheim

Kaufe N64, PSX, SNES, NES, GB, Mega Drive und Spiele (nur PAL), nehme auch Master System-Spiele.
Tel. 05621/2231, Fax 05621/961581

Löse meine **Magazin-Sammlung** auf: Von MAN!AC, Gamefan, Video Games usw., fast alle Ausgaben. Neo Geo-Module Blue's Journey, Sengoku1, Eightman, Fatal Fury2, Burning Fight 70-100 DM.
Tel. 04506/694 (Lars)

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen •** Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige:
Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

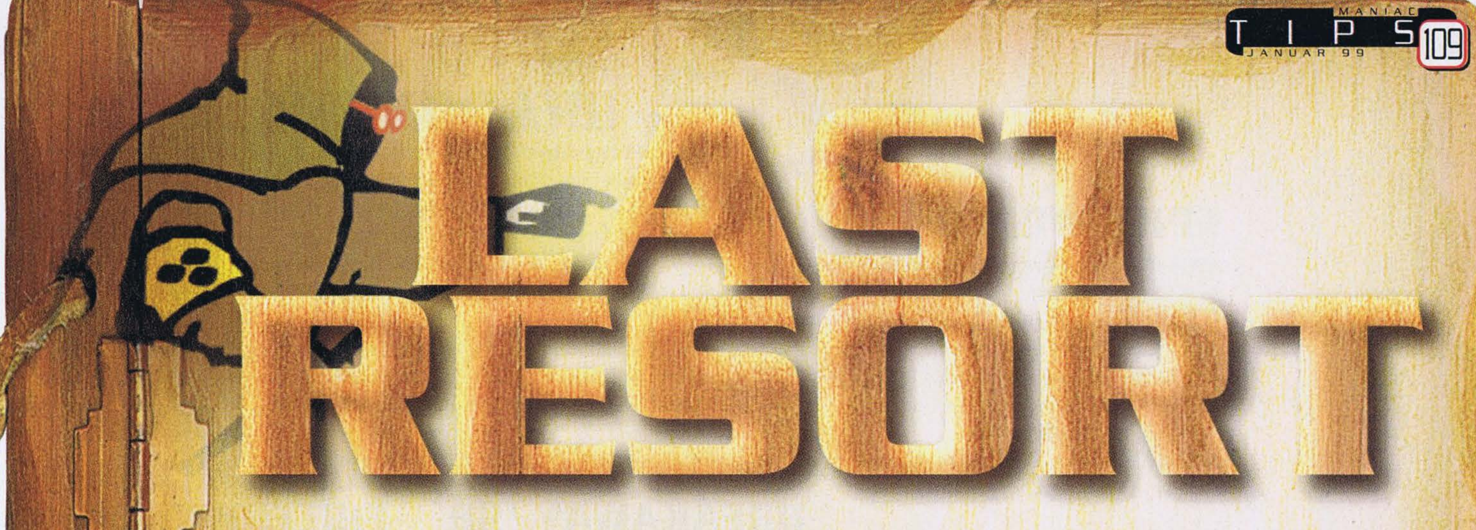
5,50 DM in Briefmarken beilegen.

Bei Angeboten:
Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. ...





Die "Command & Conquer Gegenschlag"-Misere nimmt langsam Überhand: Nachdem ich Euch in den letzten zwei MAN!ACs mit massig Cheats versorgt habe, ist immer noch kein einziges Paßwort eingetrudelt. Na schön, hiermit erhöhe ich das Kopfgeld und verspreche dem ersten Einsender der kompletten Paßwortliste zwei Playstation-Spiele samt unserer letzten Technoremix-CD von "Turok"! Wer jetzt nicht losspielt, ist wirklich selber schuld.
Euer Olli

NHL '99



Cheat Codes: Christoph Oertel aus Peiting versorgt Euch mit brandneuen Eishockey-Cheats. Gebt seine Codes im Paßwortmenü ein!

Bonusteams
FREEEA
Bighead-Modus
BRAINY
Riesenspieler
BIGBIG
Turbo-Modus
SPEEDY
Abspann
VICTORY
Trikottausch
3RD

Tor-Sound: Nach jedem Tor dürft Ihr Euch einen Sound aussuchen, der nach dem nächsten Tor gespielt wird. Drückt im Replay die Z-Taste, bis Euer Lieblingssound ertönt und haltet sie anschließend gedrückt.

TRAP GUNNER

Geheime Helden: Immer mit den gleichen Hühnen in die Schlacht zu ziehen, macht auf Dauer keinen Spaß. Profischützen entdecken deshalb die drei geheimen Helden: Um die versteckten Kämpfer freizuschalten spielt Ihr den Story-Modus mit Van Reily, Jahn Bishhous und Tenrou Ugetsu durch.

FLYING DRAGONS

Anfängermodus: Ihr seid noch neu im Prügelgenre und habt Angst vor den mächtigen "Flying Dragons"-Kämpfern? Für den Anfängermodus klickt Ihr Euch ins Optionsmenü und wählt als Schwierigkeitsgrad "Easy". Nun hämmert Ihr solange auf die ←-Taste, bis "Very Easy" erscheint.

Profimodus: Für die wahre Herausforderung klicken sich Prügelspezialisten ins Optionsmenü und wählen den Schwierigkeitsgrad "Hard". Drückt nun solange die die →-Taste, bis "Very Hard" auf dem Bildschirm erscheint.

S.C.A.R.S.

Cheats: Die Kontrahenten drängen Euch von der Fahrbahn und Ihr habt keine Chance auf den Sieg? Gebt einfach unsere Cheats im Paßwortmodus ein!

Crystal Grand Prix
GLASSX
Crystal GP & Scorpion
DESERT
Crystal & Diamond GP
ROCKYY
C & D GP, Scorpion & Cobra
RATTLE
Alle GP
ZDPEAKS
Alle GP & Mirror-Modus
XPERTS
Alle GP, Mirror & Guepard
RUNNER
Alle GP, Mirror & Panthere
MYSTER
Alle GP, Mirror & alle Wagen
ALLVID

WIPEOUT 64

Velocitar: Ihr kennt bereits alle Strecken und wollt Euch auf dem geheimen Track beweisen? Beendet das "Race"-Turnier mit der Gesamtwertung "Bronze" und Ihr dürft Velocitar wählen.



Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir je drei Top-Titel für Nintendo 64, Playstation und Saturn unter die Leute. Diesmal locken "NBA Jam Extreme", "Chopper Attack" und "Forsaken"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

Cybermedia Verlag
Kennwort: T!PSTEUFEL
Wallbergstr.10 • 86415 Mering



SPICE WORLD

Riesenmädels: Ihr wollt Eure Girls im Menübildschirm aufblasen? Haltet die **Start**-Taste gedrückt, wenn Euer Mädel über den Globus latscht und betätigt anschließend die Buttons

● ■ ● ■

Als Bestätigung erscheinen die Zeichen auf dem Bildschirm.

Handtaschen-Code: Die Gören hängen Euch zum Hals heraus und Ihr wollt sie ärgern, indem Ihr die Handtaschen der Mädels vertauscht? Haltet im Globus-Menü die **Start**-Taste und drückt die Knöpfe

■ ▲ ● ▲

Nun wechselt Ihr ins Fernsehstudio mit Eurem vorbereiteten "Act": Statt auf der Bühne zu posieren, wühlen die Girls in einem Haufen Handtaschen!

Geheime Nachrichten: Im Globus-Menü dürft Ihr obendrein geheime Nachrichten Eurer Stars freischalten. Haltet die **Start**-Taste gedrückt und betätigt anschließend die Buttons

● ▲ ▲ ●

Nun haltet Ihr die Knöpfe **Start+Select** gedrückt und gebt eine der drei folgenden Kombinationen ein:

● ● ● ●
▲ ▲ ▲ ▲
■ ■ ■ ■

Strip-Cheat: Ihr habt genug vom Vorspiel und wollt endlich nackte Tatsachen sehen? Haltet im Globus-Menü die **Start**-Taste gedrückt und gebt die Kombination

● ▲ ▲ ●

ein. Nun betätigt gleichzeitig

L1+L2+R1+R2+Start+Select

um einen Reset durchzuführen. Im Titelbildschirm angekommen sitzen die Mädels nackt vor Euch: Viel Spaß!

CHOPPER ATTACK

Disruptor: Wer den sieben Level im Expert-Modus übersteht, erhält den Aliendisruptor!

Presidentsfall: Wer den Präsidenten aus dem Flieger werfen möchte, drückt zum Schuß auf einen Gegner (Homing-Rakete) die Tasten

Z+C↑+C↓

Nach dem Einschlag hüpft der Präsident aus der abstürzenden Kiste!

Statistiken: Geht in der Helikopterauswahl auf einen Flattermann und drückt die **L**-Taste, um geheime Statistiken aufzurufen.

DRAGON FORCE

Debug-Modus: Wer in Working Designs Strategiespiel den Debug-Modus aktivieren will, hält im Titelbild ("Press Start") die Tasten L+R+X+Z gedrückt und betätigt die Knöpfe

↓ ↓ ↑ ↓ ↓ ← ← ← ↑ ↓ → → → Start

Habt Ihr's richtig gemacht, erscheint eine Bestätigung.

Zombie: Wer Zombies führen möchte, sucht mit klugen Kämpfern (>70) in Magica und Stalward nach Spiritcrests.

NHL BREAKAWAY '98

Bonuspunkte: Ihr seid zu schwach für die NHL-Liga? Mit unserem Cheat verschafft Ihr Euch im Season-Modus Bonuspunkte. Im Hauptmenü könnt Ihr ihn beliebig oft eingeben.

C← C← C→ C→ C← C← C→ C→

Cheatmenü: Um das geheime Cheatmenü freizuschalten, drückt Ihr im Hauptmenü die Tasten

C← C→ C← C→ R R

Geheimteams: Wer die drei geheimen Mannschaften ausprobieren möchte, drückt in der Auswahl die Tasten

C↑ L C←

Superspieler: Ihr wollt mit einem Supermann zum Spiel antreten? Gebt einfach den folgenden Namen ein und beachtet dabei die Groß- und Kleinschreibung:

grEEn jeLLo

Perfekter Spieler: Um mit einem perfekt trainierten Spieler auf's Eis zu schliddern, gebt Ihr Euch als folgende Person aus:

Jim Jung

Untersuchung: Ihr wollt Euch Eure Spieler ganz genau ansehen? Nützt im Spielereditor die **C**-Buttons!

COOL BOARDERS 3

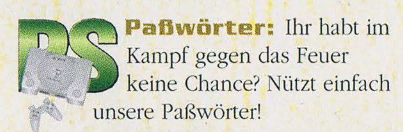
Programmierdatum: Ihr wollt das Datum erfahren, an dem "Cool Boarders 3" fertiggestellt wurde? Drückt in dem One Player/Splitscreen-Auswahl die Tasten

L1 L2 R2 R1

Cheats: Gebt die untenstehenden Cheats als Namen ein!

Alle Strecken
wonitall
Alle Helden
open em
Big-Head-Modus
bigheads

ROSCO MCQUEEN FIREFIGHTER



Paßwörter: Ihr habt im Kampf gegen das Feuer keine Chance? Nützt einfach unsere Paßwörter!

LEVEL	PAßWORT
Laundry 2	FLUFFY
Laundry 3	SWEATY
Auto 1	HOTROD
Auto 2	GREASE
Auto 3	BIGEND
Harold's 1	SMELLY
Harold's 2	WIDETV
Harold's 3	PILLOW
Leisure 1	TRICEP
Leisure 2	MOTION
Leisure 3	HIPHOP
Residential 1	KENNEL
Residential 2	BARREL
Runaround	SPLASH

BOMBERMAN HERO

Level Select: Wer jeden Level direkt anwählen möchte, drückt in der Auswahl die Tasten

A B Z

BODY HARVEST

Waffen: Ihr stampft gelangweilt über den ersten Planeten, weil die Standard-Waffe Eurer Meinung nach zu wenig Feuerkraft besitzt? Kein Problem mit unserem Waffen-Cheat: Startet ein neues Spiel und gebt als Namen **"ICHEAT"** ein. Im Spiel drückt Ihr nun die Tasten

C↓ C↑ Z Z C→ C→

und Euch steht ein geheimes Waffenarsenal zur Verfügung!

CAPCOM GENERATIONS 2

Level Select: Wer bei "Super Ghouls and Ghosts" den Anfangslevel frei wählen möchte, klickt sich in die Optionen und hält auf dem zweiten Pad folgende Taste gedrückt:

L+R+Start

Nun betätigt Ihr auf dem ersten Pad den **Start**-Knopf.

TEST DRIVE 5

Cheatcodes: Ihr sucht die geheimen Schlitten oder ein Bonus-Video? Um die untenstehenden Cheatcodes einzugeben, tragt Ihr sie als Namen in die High-Score-Liste ein und speichert anschließend die Einstellungen.

Cop Chase-Modus
VRSIX
Bonuswagen
NOLIFE
Super Arcade-Modus
SPURT
Bonus Musikvideo
AUXYRAY

TALES OF DESTINY

Mehrspieler-Modus: Mit unserem Trick dürfen per Multitap bis zu vier Spieler an den Keilereien teilnehmen. Besorgt Euch bis zu drei Channeling-Ringe und legt sie Euren Helden (außer Stahn) an. Mit der **Select**-Taste auf dem zweiten Pad dürft Ihr nun die Kontrolle übernehmen.

Paßwörter: Um bei Helios Gegenstände zu erstehen, nützt Ihr die Paßwörter **GIFT** und **OGRE**. Um die Tür zu passieren, gebt Ihr **FATE** ein.

Geheimladen: Ihr sucht das geheime Geschäft? Es befindet sich auf der kleinen weißen Insel südlich des Hermez-Dorfes: Marschiert einfach in den Wald.

NFL BLITZ

Wetter: Wer bei einem flotten Gebolze gern im Regen steht oder lieber bei Eiseskälte über den gefrorenen Rasen schliddert, gibt unsere Wetter-Cheats im "Matchup"-Bildschirm ein.

Sonnenschein
2-1-2 ←
Regen
5-5-5 →
Snow
5-2-5 ↓
Nebel
0-3-0 ↓
Dichter Nebel
0-4-1 ↓

CRASH BANDICOOT 3

Spyro-Demo: Um das geheime "Spyro the Dragon"-Demo freizuschalten, drückt Ihr im Titelbildschirm

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ■

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

Chun-Li-Klamotten: Um Chun-Li ein neues Outfit zu verpassen, haltet Ihr während der Anwahl die **Start**-Taste gedrückt.

Mech Gouki NOW-Modus: Wer den geheimen Prügelmodus freischalten möchte, folgt unserer kurzen Anleitung: Zuerst prügelt Ihr Euch durch den Arcade- und Survival-Modus. Anschließend geht Ihr im Hauptmenü auf den Survival-Modus und haltet **L+R** gedrückt. Nun ertönt eine Stimme: "Mech-Gouki NOW!" – bestätigt mit einem beliebigen Button.

Mech Gouki: Wer den Mech-Gouki-NOW-Modus durchgespielt hat, darf den Berserker selbst steuern. Wechselt in den Arcade- oder VS-Modus, wählt als Schützling beide Male Gouki und haltet bei der Anwahl jeweils die **Start**-Taste gedrückt. Mech Gouki ersetzt nun die beiden Goukis!

Geheimschläger: Geht auf die angegebenen Helden und haltet während der Anwahl die **Start**-Taste gedrückt.

Armor Spidey
Spiderman
Shadow Charlie
Dhalsim
US Agent
Vega (Bison)
Mega Sakura
Hulk
Mega Zangief
Blackheart
Mephisto
Omega Red

BUST A GROOVE

Level-Skip: Um Euch durch die Levels zu klicken, müßt Ihr "Bust a Groove" zuerst durchspielen. Anschließend haltet Ihr im Spiel die **L2**-Taste gedrückt und betätigt den **Select**-Knopf.

ALL-STAR BASEBALL '99



Aliens: Wer gegen das Alienteam "The Abducters" antreten möchte, gibt im Cheat-Menü den Code
ATEMYBUIK
ein. Nun dürft Ihr die Aliens im Stadium "Alienanapolis" anwählen.

Beachball-Ball: Um das Leder auf die Größe eines Beachballs aufzupumpen, gebt Ihr im Cheatmenü folgenden Code ein.
BBNSTRDS

Big-Modus: Ihr wollt Riesenköpfe, Megaschläger und gigantische Spieler? Nützt im Cheatmenü das Paßwort
GOTHELIUM

Credits: Wer die Liste der Programmierer und Designer studieren will, schaltet die Konsole ein und drückt im Titelbild die Tasten
R A Z R C → A B
Sucht im Optionsmenü nach dem neuen Menüpunkt!

Geheime Nachrichten: Wer die geheimen Tips der Baseball-Profis lesen möchte, drückt im Titelbildschirm
C ↑ R B B

Papierspieler: Zweidimensionale Spieler in der 3D-Arena? Wer den ungewöhnlichen Cheat ausprobieren möchte, gibt im Cheatmenü folgenden Code ein:
PRPPAPLYR

Rauchfahne: Der Ball soll eine weite Rauchfahne hinter sich herziehen? Gebt im Cheatmenü unseren Code ein:
GRTBLSFDST

GT 24

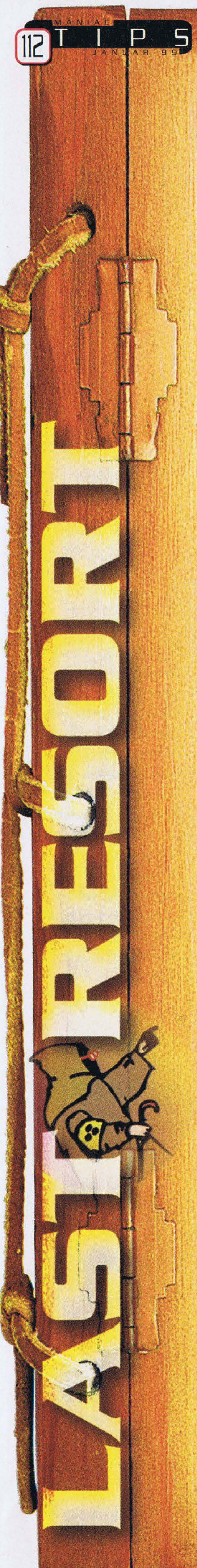


Christoph Hein aus Saarbrücken ist der letzte wahre Saturn-Fan und beweist dies mit der einzigen Sega-Zuschrift seit einem halben Jahr!

Rennzeit-Option: Wer die geheime Option "Rennzeit" freischalten möchte, drückt im Titelbild die Knöpfe
A C A C B
Laut Christoph müßte sich der Copyright-Vermerk nun gelb färben – unter den Optionen findet Ihr nun den geheimen Menüpunkt.

Geheimwagen: Ihr sucht die versteckten Flitzer? Wählt die Rennzeit-Option an, haltet die **Start**-Taste gedrückt und beginnt ein beliebiges Rennen.

Für die Last-Resort-Rubrik gelten die gleichen Regeln wie für die Kleinanzeigen: Tips und Cheats zu indizierten Spielen drucken wir nicht ab! Eure Einsendungen zu diesen Spielen nehmen deshalb auch nicht an der Verlosung teil.



TOMB RAIDER 3

TEIL 1: INDIEN & DIE SÜDSEEINSELN

PS Der erste Teil unserer "Tomb Raider 3"-Komplettlösung führt Lara durch Indien und auf die Südseeinseln.

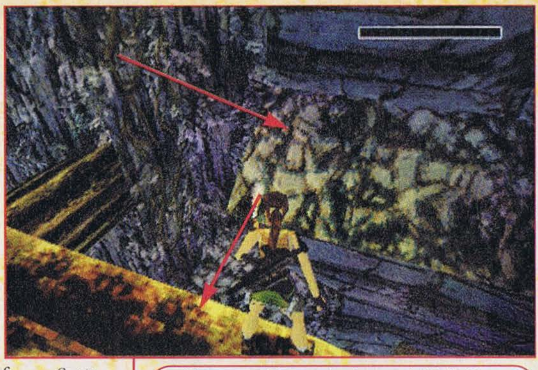
Indien – Dschungel: Rutscht die Schlucht hinab und schnappt Euch den Speicherkristall. Lauft nach rechts durch den steineren Durchgang, dann links über den Steinplatz bis zum nächsten Tunnel. An dessen Ende drückt Ihr den Hebel nach unten. Zurück am Steinplatz klettert Ihr an den Baumwurzeln hoch zu dem jetzt offenen Fenster. In der Höhle legt Ihr den Hebel um, macht sofort eine Rolle und klettert schnell auf den gegenüberliegenden Vorsprung. Nach dem Vorbeigleiten der Stachelwand verlaßt Ihr die Höhle durch den freigewordenen Ausgang. Überquert den Ganges mit der Seilbahn, erledigt den Löwen und haltet Euch dann zweimal links: Im Baumwurzel-Tunnel legt Ihr den Hebel um, spurtet sofort weiter nach draußen und bringt Euch vor der anrollenden Felskugel in Sicherheit. In der jetzt geöffneten Grotte drückt Ihr einen weiteren Hebel nach unten. Durchquert die Furt und das neblige Tal, krabbelt unter dem umgestürzten Baumriesen hindurch, um ihn danach von der flachen Seite aus zu besteigen. Springt nicht in das Loch am Ende des Stammes, sondern lauft durch die linke Öffnung in der Steinmauer und geht vorsichtig durch die Stacheln. Über den Vorsprung links gelangt Ihr in eine dunkle Höhle, an dessen Ende ihr einen Hebel umlegt. Die Höhle solltet Ihr schleunigst wieder verlassen, bevor Euch die Felskugel von hinten überrollt. Eine Etage tiefer entdeckt Ihr jetzt einen Tiger; erledigt ihn von oben und laßt Euch dann herunterfallen. Schlagt Euch bis zum Fluß durch und springt auf den Baumstamm im Wasser. Von dessen höchster Stelle gelangt Ihr zu einer Plattform, dort legt Ihr den Hebel um. Klettert den Vorsprung wieder hinab und springt ans gegenüberliegende Ufer. Über die Äste gelangt Ihr zu einer Seilbahn. Mit Hilfe des Pfeilers, der von einem Wasserfall überströmt wird, kommt Ihr in die Tempelanlage. An der gegenüberliegenden Seite des ersten Beckens findet Ihr in der rechten Ecke einen Steinquader; zieht zweimal daran, um das Gitter hinter Euch zu öffnen. Der Hebel im Raum danach schließt die Falltür zum zweiten Becken auf. Dort warten auf der Plattform in der Mitte zwei weitere Hebel. Schwimmt zurück zum ersten Becken, im Tunnel hinter dem neu geöffneten Gitter flutet ein Hebel den Bereich außerhalb der Anlage. Dort gelangt Ihr über kleine Tunnel hinter den Wasserfällen und eine Leiter zu einem weiteren Hebel, der den Zugang zum nächsten Unterwasser-Tunnel öffnet. Am Ende klettert Ihr die Leiter hoch und schnappt Euch den Indra-Schlüssel. Ein paar Schritte und Sprünge weiter links findet Ihr auch schon das passende Schlüsselloch.

Tempelruine: Springt rechts neben dem Baum ins Wasser und taucht durch den Tunnel. Beim nächsten Flußlauf springt Ihr so weit wie möglich ins Wasser und schwimmt schnell ans flache Ufer, bevor Euch die Piranhas angreifen. Der Hebel rechts öffnet das Gitter zu einem weiteren Wassertunnel am Ende des seichten Ufers. Im Tempelhof gelangt Ihr über den hinteren Pfeiler auf die Balustrade. Sie führt zurück zum zweiten Flußlauf, den Ihr jetzt mittels Ästen und Plattformen nach rechts durch den Wasserfall überqueren könnt. Krabbelt durch die Engstelle auf der grünen Anhöhe, am Ende der Schlangenhöhle rutscht Ihr auf der rechten Seite den Abhang hinab. Im nächsten Raum findet Ihr linker Hand der Statue das Gewehr, rechts zieht Ihr den Steinquader zur Seite. Im folgenden Raum erledigt Ihr die sechsarmige Statue mit der Shotgun und legt in dem Loch den Hebel um. Im Wasserbecken schwimmt Ihr ans andere Ufer und öffnet das Gitter mit dem Hebel. Taucht dicht am Boden durch den Tunnel, damit Euch die Giftpfeile nicht treffen. Im nächsten Becken bewegt Ihr Euch vorsichtig an den Wänden entlang, bis Teile der Decke ins Wasser stürzen. Jetzt beginnt die Kletterpartie nach oben: Auf einer der Plattformen am Rand entdeckt Ihr eine Leiter, ein Rückwärtssprung am oberen Ende befördert Euch auf eine Plattform. Oben angelangt, krabbelt Ihr unter dem linken Messer hindurch. Rechts vom Speicherkristall schiebt Ihr einen Quader in der Wand nach vorne. Den nächsten Quader rechts von Euch befördert Ihr bis zum Ende des Tunnels. Verschiebt jetzt die restlichen drei Quader auf der linken Seite so, daß Ihr an den Schalter hinter dem mittleren Quader herankommt. Weiter geht's den Abhang herunter. Während die Steinkugeln von hinten heranrollen, rennt Ihr vorwärts und springt über das mit Stacheln gespickte Loch. Der nächste beherzte Sprung in die Tiefe befördert Euch zurück in den Wassertunnel. Der Raum mit dem Gitter am Boden ist nun mit Wasser gefüllt. Mit einem Hebel öffnet Ihr das Gatter: Schnappt Euch den ersten Schlüssel des Ganesha. Im Raum des sechsarmigen Tempelwächters ist jetzt ein weiteres Gitter geöffnet. Springt mit Anlauf in das Sumpfgebiet dahinter, den restlichen Weg müßt Ihr durch den Morast waten. Über den Abhang hinweg erreicht Ihr den Tunnel über dem Sumpf. Am Ende des Tunnels öffnet ein Hebel das Gitter. Mit einem Spurt und gut getimten Vorwärtsrollen überwindet Ihr die verschiedenen Messer- und Stachelfallen des Tunnels dahinter. Im nächsten Raum öffnet ein Hebel das Gitter über Euch, mit Hilfe eines beweglichen Quaders gelangt Ihr nach oben. Im Wasserbecken öffnet ein Hebel das Gitter zum Tunnel. Am Ende des Tunnels legt Ihr die beiden Hebel links und rechts um und taucht zurück. In der Mitte könnt Ihr nach oben auftauchen. Im nächsten Wasserbecken zieht ihr die drei Hebel nach unten, um die Plattformen über Euch sichtbar zu machen. Danach erreicht Ihr den Vorsprung mit dem Hebel am gegenüberliegenden Ufer: Dieser öffnet das Gitter neben der Statue für kurze Zeit – seid Ihr schnell genug, erreicht Ihr den nächsten Tunnel, an dessen rechten Ende ein Hebel die Stachelwand in Gang setzt. Der zweite Ganesha-Schlüssel ist an der anderen Seite des Tunnels versteckt – mit zwei Spurts und einer Rolle solltet Ihr der Falle entkommen. Den entstandenen Sumpf überquert Ihr dort, wo die Bruchstücke von der Decke herabfallen. Lauft den Abhang hinauf in den Tunnel rechts. Bei den beiden Gittern angekommen entscheidet Ihr Euch für den rechten Weg. Ein Hebel macht den Weg zu einem Speicherkristall frei. Klettert rechts den Trichter hinab, mit den beiden Ganesha-Schlüsseln öffnet Ihr das Stahlgitter. Nehmt Anlauf und hechtet an die Wand dahinter. Klettert sofort nach oben, bevor Euch das Stachelgitter erwischt. Im nächsten Raum zieht Ihr aus

Ballert mit der Bordkanone auf die Ruine neben dem Fluß, und der Weg zur Madubu-Schlucht ist frei.



Mit Vollgas sprint Ihr hier zweimal über den Ganges (Pfeile).


Klettert am Efeu nach oben und drückt Quadrat. Nach dem Rückwärtssalto rutscht Ihr kurz den Vorsprung hinab und drückt wieder Quadrat.

der rechten Ecke einen Quader hervor, um an die beiden Hebel auf den Vorsprüngen zu gelangen. Huscht an den feuerspeienden Götzen vorbei und erledigt den ersten Tempelwächter. Sammelt sein goldenes Schwert auf und klettert zu der Statue auf der Plattform. Setzt das Schwert in die linke Hand der Statue ein und erledigt den zweiten Wächter. Sein goldenes Schwert gehört in die rechte Hand der Statue. Ein Kriechgang und ein paar Schritte weiter wartet schon der nächste Wachmann. Nach dessen Ableben schnappt Ihr Euch den dritten Ganesha-Schlüssel auf der Spitze der kleinen Stufenpyramide. Das Gitter links öffnet sich sobald Ihr davortretet; der Stachelfalle im Raum dahinter entgeht Ihr durch möglichst schnelle Betätigung der beiden Hebel und anschließenden Sprung durch das Fallgitter. Dort wartet der vierte Ganesha-Schlüssel. Im Raum mit den drei Schlüssellöchern springt Ihr in das unterirdische Becken und schwimmt sofort seitwärts bis zur Wand, damit Euch die starke Strömung nicht auf die Stacheln treibt. Die Hebel links und rechts von den Stacheln lassen die Strömung verschwinden, jetzt könnt Ihr den fünften Ganesha-Schlüssel aufsammeln.

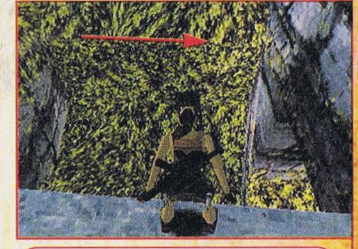
Der Ganges: Mit dem Gelände-Buggy überspringt Ihr mit ausreichend Anlauf an der erhöhten Stelle den Ganges. Gebt Vollgas auf dem Weg über die Schlucht. Hinter der nächsten Biegung überspringt Ihr die erste Rampe und steigt am Ende der nächsten ab. Links entdeckt Ihr einen Tunnel; springt hinein und öffnet mit dem Schalter am Ende die Gittertür: Der Weg für Euren Buggy ist frei. Hinter dem Gitter geht's links weiter über eine Schlucht, nach einem weiteren Sprung über die Felsplattform erreicht Ihr eine steinerne Rampe. Manövriert vorsichtig auf dem Vorsprung entlang – am Ende des Grates nehmt Ihr ordentlich Anlauf für den Sprung über den Ganges. Rechts vom Speicherkristall folgt der nächste Sprung über den Fluß, am Ende des steilen Abhangs gehts zu Fuß weiter. Hüpft in den Fluß hinab, hinter dem Wasserfall führt ein Tunnel zum nächsten Abschnitt.

Kaliya-Höhlen: Nehmt den rechten Weg zum steinernen Höhlensystem. Dort müßt Ihr einen Quader nach vorne schieben, um weiterzukommen. Im grünen Tunnelsystem haltet Ihr Euch zuerst rechts, kehrt bei der Schlange um und lauft nach links durch die Gänge, bis Ihr den Speicherkristall erreicht. Springt in das Loch, spurtet an den Schlangen vorbei und kriecht sofort in den Tunnel, bevor die Felskugel von hinten anrollt. Im nächsten Raum wartet der erste Endgegner: Während Ihr feuert, umrundet ihn ständig, damit Euch seine Feuerbälle nicht treffen. Nach dem Kampf sammelt Ihr Granatwerfer, Munition und den Infada-Stein in der Mitte ein.


Hier gehts lang: In den Baumwipfeln haben die Kannibalen eine praktische Deckenleiter installiert.

Südseeinseln – Küstendorf: Rechts vom Startpunkt findet Ihr am blauen Meeresgrund den Schlüssel des Schmugglers. Nach der Holzhütte gelangt Ihr durch einen Tunnel zu der türkisblauen Schlucht. Neben der Fackel hangelt Ihr Euch an der Decke über den See. Über verschiedene Plattformen, eine weitere Hangel-Decke, eine Rutschbahn (vor dem Ende abspringen!) und eine Leiter gelangt Ihr zum Speicherkristall. Bevor Ihr auf die darunterliegende Plattform hüpft, macht Ihr von der Kante aus zwei Schritte rückwärts, damit Ihr beim Sprung nicht an der Decke hängenbleibt. Verlaßt die Schlucht nach links, hinter der Hängebrücke krabbelt Ihr den linken Gang entlang unter den rotierenden Scheiben hindurch. Schließt das Dachfenster mit dem Knopf in der rechten Ecke, bevor Ihr das große Medi-Pack einsammelt. Springt über den Bach und kriecht dann zum hinteren Loch, um nicht von den Giftpfeilen getroffen zu werden. Lauft geradeaus durch das Küstendorf – nach der Schlucht entdeckt Ihr ein Baumhaus, links auf dem Vorsprung dreht Ihr die Seilwinde. Zu dem jetzt geschlossenen Bodengitter gelangt Ihr bei der Hütte rechts neben den zwei Fackel-Pfeilern. Überquert das Gitter und klettert links neben dem Baum auf die Anhöhe. In einer der Hütten findet Ihr eine weitere Seilwinde, die das Holzgatter zum Baumhaus öffnet. Klettert über die Leiter hinein und springt über die Holzgitter in das große Steinhaus. Über das Fenster rechts gelangt Ihr auf die Holzdächer. Vom Dach der hintersten Hütte erreicht Ihr eine Deckenleiter (Bild links), mit der Ihr Euch über die Stacheln hinweg zu der entlegenen Baumhütte hangeln könnt. Der Schalter dort hebt das Gitter über dem Flammenboden an. Hier angekommen, macht Ihr von der Kante der ersten Flammenkachel aus einen kleinen Rückwärtshüpfer, dann einen Schritt nach hinten. Von hier aus könnt Ihr das Gitter über den Flammen mit einem Laufsprung gefahrlos erreichen. Im Tunnel hinter dem lodernden Feuer betätigt Ihr den Knopf, den rotierenden Scheiben entgeht Ihr mit einem gut getimten Spurt. Öffnet mit der Seilwinde am Ende des Tunnels das Gatter und verlaßt das Gebäude. In dem kleinen See rechts taucht Ihr in den Tunnel, eine Leiter führt Euch weiter zum Baumhaus.

Absturzstelle: Die Sumpfkarte zeigt Euch den Weg durch den Morast, wenig später gelangt Ihr zur Absturzstelle. Haltet Euch rechts, kurz vor der Anhöhe findet Ihr rechts hinter dem Baum einen Tunnel. Schnappt Euch die MP5 im Raum danach und legt die beiden Hebel um. Vor der Wasserfall-Schlucht geht es rechts durch den Tunnel, an dessen Ende Ihr rechts über Plattform und Efeu-Wand auf den Baum klettert (siehe Bild). Schießt auf den am Seil hängenden Raptor und springt hinterher. Im Bachlauf legt Ihr den Hebel um und klettert ans Ufer. Drei Hebel müßt Ihr in dem dunklen Raum umlegen, um in das Stockwerk höher und an den Schlüssel von Lt. Tuckerman zu kommen. Zurück am Flugzeug lauft Ihr in den Tunnel links vom Cockpit. Am Ende der Wasserhöhle findet Ihr den Schlüssel von Cmd. Bishop. Sackt ihn ein und ein T-Rex stampft heran. Mit ihm zu kämpfen ist nicht besonders ratsam: Ihr verschwendet viel Munition und seinem tödlichen Biß könnt Ihr sowieso kaum ausweichen. Spurtet also zu dem kurzen Abhang zurück und legt dort den ersten Hebel um. Hetzt sofort zurück in die Höhle und aktiviert links den zweiten Hebel. Jetzt ist der Fluchtweg neben dem Abhang frei. Den langwierige Kletterei auf dem Weg ins Flugzeug könnt Ihr Euch mit einer Abkürzung sparen (Bild oben rechts). In der Felshöhle betätigt Ihr die drei Schalter in der richtigen Reihenfolge, um den Ausgang zu erreichen. Den dritten Knopf zu erreichen ist etwas knifflig (Bild rechts). Im Flugzeug fahrt Ihr die Bordkanone mit den beiden Schlüsseln und einem Schalter im Bauch des Fliegers heraus. Mit der Kanone blast Ihr die heranstürmende Raptoren-Herde und die Ruine links weg. *th*


Hangelt Euch an der Kante entlang nach rechts (Pfeil), zieht Euch nach oben und drückt Quadrat.


Klettert bis zum untersten Rand (Pfeil) und drückt Quadrat: Per Rückwärtssalto gelangt Ihr auf die Plattform.



BREATH OF FIRE 3

KOMPLETTLÖSUNG, TEIL 5: FEEN & DRACHEN

PS Nachdem wir in MAN!AC 12/98 unser Feendorf gegründet haben, stellen wir uns jetzt dem Dämon Mikba. *oe*

Alte Freunde: Wenn Ihr Syn verlassen habt, eilt Ihr zum nahegelegenen Checkpoint. Hier erwarten Euch Rei und Mikba, der Unterweltboß von Syn. Nach einen Prankenhieb verwandelt sich Mikba in einen Dämon, und Ihr eilt Rei mit Ryu und Garr zur Hilfe. In der ersten Runde müßt Ihr vorsichtig sein: Wiederbelebt Rei und heilt ihn anschließend. Nachdem Ihr Rei in den Tiger verwandelt habt, greift er selbständig an. Magie kann Mikba nur wenig anhaben, schlagt ordentlich zu! Nach dem Sieg schließt sich Rei Eurer Truppe an – knackt mit ihm die verschlossene Tür im Checkpoint-Haus und klaut die neue Angel. Die Einwohner von Syn haben sich erholt – rüstet Rei aus! Nun geht's zurück in die Yraal-Region, vorbei am Myrneg-Berg zur Eygnock-Straße. Hier weist Euch Nina auf die seltsame Pflanzenplantage hin: Eilt zu ihr und düst über die Förderbänder zum zentralen Platz. Dort trefft Ihr auf Momo, die sich Euch ebenfalls anschließt und das Versteck von Peco verrät. Verlaßt das Labor und eilt zum nahegelegenen Yggdrasil-Baum, wo Peco ausharrt. Bevor Ihr zur Plantage zurückkehrt, solltet Ihr noch an folgenden Orten vorbeischauen: Besucht alle Meister sowie den Barkeeper Fahl in der Arena und die Dauna-Mine mit Momo: Eilt in den Raum mit dem Zombie-Drachen und holt Euch mit ihrer Kanone die Schätze in der Kammer oben links. Zurück auf der Plantage solltet Ihr Momo und Peco als Gefährten wählen: Nach ein paar Kopfnüssen gelangt Ihr in den Kerker. Hier findet Ihr eine Specil-Tinte, eilt weiter in den Computerraum. Mit den Rechnern ("1") öffnet Ihr die Türen: Holt Euch die Paßwörter und stellt Euch dem Kerker-Monster: Es ist allergisch auf Feuer, nützt also Molotow-Cocktails und Flammenhauch. Im Computerraum gebt Ihr nun die Codes ein (1-3-2-5-4), um durch die "4"-Türen zu gelangen. Eilt zu Direktor Palet, der sich in einen gewaltigen Pilz verwandelt: Verwendet den Schildzauber, um seine Zaubersprüche abzuschwächen. Wenn Ihr Euch laufend heilt, tut er dies ebenfalls! Nach dem Kampf schaltet Ihr seine Maschine mit dem blauen Schalter aus und verlaßt die Plantage, es folgt ein Plausch am Lagerfeuer.

Böser Geist: Nach einem Schläfchen kehrt Ihr nach Wyndia zurück. Der König überreicht Euch einen Ausweis: Sucht Mausi, sprecht mit Königin Sheila und flieht vor der Wache (folgt Mausi). Zurück in der Oberwelt seid Ihr aus Wyndia ausgesperrt. Kehrt über Duralls Teleporter zurück und schnappt Euch den Schatz in der ersten Knastzelle (Rei). Eilt nun zum östlichen Checkpoint und zeigt Euren Ausweis. Sprintet zum Zublo-Berg: Der Weg ist nun frei. Haltet Euch links und Ihr erreicht die Urkan-Region: Erinnert Ihr Euch an die teuren Läden im Schrottdorf? Nach einem Einkaufsbummel übernimmt Garr die Führung und Ihr betretet den Engelsturm. Klettert bis auf die Zinnen und das Mädel Deis schickt Euch auf die Suche nach dem Geistwächter. In Urkan Tapa plaudert Ihr mit dem Bürgermeister (Garr), der den Aufenthaltsort von Geist ausplaudert. Nehmt die südöstlichste Straße und Ihr gelangt in die Rhapala-Region: Immer der Nase nach findet Ihr schnell die Tidal-Höhlen – alle Wassermonster in diesen Gewölben sind gegen Blitzzauber machtlos! Die Tidal-Höhlen sind ein verschlungenes Labyrinth: Schnappt Euch den Drachenkristall und wandert in das Cliff-Dorf. Macht einen Einkaufsbummel und stellt sicher, daß Garr Eure Gruppe begleitet. Ihr findet Geist in der Höhle im hinteren Teil von Cliff: Er will Ryu einem Test unterziehen. Verlaßt die Höhle, sprecht mit Garr und speichert den Spielstand. Im Kampf mit Geist sollte Ryu den Feuerring tragen: Nehmt Euch Geists Kumpanen vor, anschließend ist er selbst an der Reihe (Frosthauch & Frostklaue). Nach dem Sieg findet Ihr in Geists Asche eine neue Waffe für Garr. Kehrt zum Engelsturm zurück und hüpft zur Treppe rechts unten: Das Siegel um Deis bricht und die Schöne schickt Euch zum Zublo-Berg in Rhapala. Ryu führt unsere Freunde an den Schrein: Untersucht die Wand und Ryu wird in Deis' Gemächer gesaugt. Schmeichelt Ihr und sie ist Euer neuer Meister. Kehrt ins Schrottdorf zurück, wo Ihr am südlichen Ausgang auf Beyd trefft: Folgt ihm aus der Stadt.

Strandgut: In dem neuen Teil der Oberwelt gibt's einiges zu entdecken. Besucht die Angelplätze und schaut in dem kleinen Haus nahe des zweiten vorbei: Ihr begegnet dem Fischexperten Bow ("Breath of Fire 2"), der gerade an einer neuen Angel arbeitet – Ihr dürft sie später im Spiel abholen! Am Dock steht Beyd, der Ersatzteile für das Rhapala-Schiff sucht. Verlaßt die Docks, wählt Momo als Gruppenführer und sprecht wieder mit Beyd: Im Schiff überreicht Euch Momo ein Diagramm, anschließend kauft Ihr Garr den Blitzring im Schrottdorf. Betretet den Strand (nordwestlich der Docks) und holt Euch den Drachenkristall rechts oben. Garr führt nun die Gruppe und spricht mit dem Vorarbeiter. Nach einem Angeltest nebst Kampf mit dem Fisch gibt Euch der Vorarbeiter die Erlaubnis den Frachter zu plündern. Legt Euch auf's Ohr und sucht am Strand nach den fünf Ersatzteilen. Im Frachter findet Ihr acht weitere Stücke. Via Schalter gelangt Ihr zu drei zusätzlichen Ersatzteilen. Zurück an den Docks baut Ihr die Teile im Maschinenraum des Rhapala-Schiffs ein. Auf hoher See unterhaltet Ihr Euch mit den Matrosen, anschließend begegnet Ihr dem schwarzen Schiff! In Rhapala wird



Betreten verboten: Um zur Eygnock-Straße zu gelangen, müßt Ihr am Myrneg-Berg vorbeiwandern.



Wie geht's nun weiter? An der Eygnock-Straße weist Euch Nina auf die seltsame Pflanzenplantage hin.



Um neue Berufe zu erkunden, setzt Ihr eine beliebige Fee in ein Haus und klickt das Schulungs-Icon an.

Euch die Kontrolle des Schiffs anvertraut. Segelt hinaus auf's weite Meer (dunkles Wasser) und sprecht mit allen Matrosen, zuletzt mit Zig. Zurück auf der Oberwelt segelt Ihr von Rhapala nach Nordwesten, um nach Parch zu gelangen: Kauft ordentlich ein und besucht den Bürgermeister, der von Fisch die Nase gestrichen voll hat. Kehrt nach Mittelwyndia zurück und sucht in Wyndia die vier neuen Meister. Klettert unter die Mekyss-Brücke und betretet das Haus, in dem Euch das Froschweib die Zubereitung von Sushi erklärt. Ihr benötigt verschiedene Zutaten: Geht angeln, klopft mit Peco den Samen aus dem Baum hinter dem Zelt und sprecht als Garr mit der Bedienung im Café – ein Bonusspiel wartet! Zeigt dem Froschweib alle Zutaten und kehrt nach Parch zurück, um Sushi für den Bürgermeister zu kochen. Als Dank überreicht er Euch eine Seemannsausrüstung. Von dem alten Mann erhaltet Ihr je nach Sushi-Geschmack eine zusätzliche Belohnung. Kehrt zu allen Meistern zurück und besorgt Euch neue Zaubersprüche – Ihr werdet sie eine Weile nicht mehr zu Gesicht bekommen!

Das Geisterschiff: Segelt in die Nähe von Bows Haus und zwischen den beiden Felsen hindurch. Es erscheint ein Fragezeichen, betretet die Lokalität. Schnappt Euch die drei Schätze und das schwarze Geisterschiff erscheint: Rammt es und stürmt das Deck! Sucht die ID-Karte und baut mit dem Kran eine Brücke, um an die Kisten zu gelangen. Kämpft Euch zum Kontrollraum vor und laßt Momo die Computer begutachten: Untersucht den Boost-Zähler und merkt Euch die Ticker. Mit der Anzahl könnt Ihr das Schiff starten: Nach einer Weile ertönt der Alarm, sprecht mit Momo und nehmt Momo und Peco mit nach unten in die Halle mit der Spezial-Tinte. Das Tor ist nun offen: Schnappt Euch den Schatz und sucht die Leiter, die Euch zu einem neuen Drachenkristall führt. Klettert auf's Deck und bleibt links: Zwei Monster greifen an! Nehmt Euch erst das eine Ungeheuer vor, anschließend den Kollegen. Nach dem Kampf klettert Ihr wieder nach unten und segelt weiter.

Kombinat: Ihr findet Euch an einem Pier wieder – verlaßt es und erkundet die Roboterstadt Kombinat. Kauft Waffen und Rüstung, dann verlaßt Ihr die Stadt. Sprecht mit dem Yaggdrasil-Baum nordöstlich und schnappt Euch den Drachenkristall. Es darf auch geangelt werden! Eilt zum Grab rechts vom Baum (Cliff) und nehmt Euch dort die Schätze (u.a. eine Angel). Nun wandert Ihr weiter zur Kolonie, Momo sollte Eure Schützlinge auf jeden Fall begleiten. Dort könnt Ihr alte Bücher stehlen, die im Antiquitätenladen (Feendorf) gute Preise erzielen. Schnappt Euch den Drachenkristall oben links und eilt weiter zum Spiegelraum. Holt Euch den Schlüssel im Raum ganz oben und bündelt mit den Spiegeln einen Laser. Nun ist der Teleporter beim Altar aktiv: Mausi führt Euch durch den Kerker. Beim Frachter erblickt Ihr wieder das Tageslicht und Eure Schützlinge diskutieren über Gott und die Teleporter. Heilt Euch im Schrott- oder Feendorf und besucht Eure weisen Meister. Wieder am Strand klettert Ihr in den Frachter und sucht die Halle mit den Schaltern: Sackt alle Schätze ein und kämpft Euch zur Antenne vor. Stellt sie auf einen störungsfreien Empfang ein und eilt weiter zum Teleporterraum. Hier aktiviert Ihr die Schaltertafel, damit Ihr Euch via Altare kreuz und quer durch die Oberwelt beamen könnt.

Die Fabrik: Teleportiert Euch zum Containerplatz und holt dort den Drachenkristall. Nun geht's weiter nach Dragnier, wo Griol schon ungeduldig auf Euch wartet. Rei und Garr (oben im Dorf) schließen sich Eurer Truppe an. Schaut im Feendorf vorbei und macht einen Einkaufsbummel in Drahnier. Steigt die Leiter in den Untergrund hinab und sprecht mit Jono und Elder (als Garr, anschließend mit Nina). Jono stellt sich Ryu zum Kampf: Vermöbelt ihn (keine Drachenverwandlung möglich) und Ihr ergattert einen neuen Drachenkristall. Anschließend trefft Ihr auf Griol: Untersucht als Ryu die Platte über dem Teleporterraum und sprecht anschließend mit Horis nahe dem Tor. Nun eilt Ihr in die Fabrik im Norden: Schnappt Euch die Schätze im Freien und betretet die Fabrikhallen. Plündert alle Kisten (versteckte Treppen!) und sprengt mit Momo die bröckelige Mauer, hinter der sich ein Speer verbirgt. Via Roboterfernsteuerung betätigt Ihr die drei Schalter – anschließend schnappt Ihr Euch die übrigen Schätze.

Die Wüste: Verlaßt die Fabrik und schlendert weiter zur Wüste, wo Euch Horis in die Kunst des Überlebens einweist: Eine gute Kenntnis der Sternenbilder ist hier unerläßlich! Wandert nach Norden (Nordstern), bis der Abendstern im Westen steht. Nun marschiert Ihr nach Osten, bis der Abendstern nicht mehr zu sehen ist (acht Klicks nach rechts oder links, um ihn anzuvisieren). Nun geht's drei Tagesmärsche nach Norden, bis Ihr auf ein grimmiges Mammut stoßt. Nach dem Kampf folgt ein Plausch im Camp: Nina hat einen Hitzschlag! Sprecht mit Rei und holt Euch das Fleisch links (Schwerthieb), um Nina zu heilen. Ihr findet Euch in einer Oase wieder: Kauft ein und sucht wahlweise die versteckten Schätze in der Wüste. Steigt den Berg in der Oase hinauf und Ihr findet Euch in einem neuen Teil der Oberwelt wieder.

Bei der Entwicklung des Feendorfes greifen wir Euch nur anfangs unter die Arme: Kehrt immer wieder zum Dorf zurück und erkundet Berufe und Kultur der lieblichen Wesen. Mitunter gründet Ihr ein Antiquitätengeschäft, indem Ihr gefundene Schätze veräußert.



Entwicklungshilfe im Feendorf: Die rote Fee nimmt Eure Befehle entgegen und gibt sie anschließend an die Artgenossen weiter.



Die Raumstation: Speichert den Spielstand und nehmt auf jeden Fall Garr mit. Eilt in das kleine Gebäude nordöstlich und Ihr findet Euch auf dem Containerplatz wieder. Wählt Garr als Gruppenführer und räumt den Weg zum Teleporter frei. Nun besucht Ihr alle Meister und das Feendorf, bevor Ihr die moderne Stadt Caer Xhan ansteuert: Kauft im Waffenladen ein, besonders die Atombombe für Momo! Stibitzt die Schätze im Gebäude rechts oben, via Shuttle und Computer gelangt Ihr in die Raumstation Myria. Plündert alle Kisten und aktiviert via Schalter den Aufzug. Nun erkundet Ihr die anderen Etagen, aktiviert weitere Schalter und gelangt schließlich zu einem Glasgewölbe: Nehmt die westliche Tür, um in Caer Xhan einzukaufen und Euch eine Ruhepause zu gönnen. Zurück in der Myrai-Station geht Ihr durch die Vordertür in die Glaspassage und eilt rechts oben die Treppen hinauf. Untersucht die Räume (Ihr findet 10.000 Zenny) und Ihr gelangt zu einem grünen Rastplatz. Jetzt wird's kritisch, denn die Monster machen Euch ganz schön zu schaffen: Geht durch die vierte Tür über dem grünen Raum und schnappt Euch die Karte in der Gaskammer. Nun nehmt Ihr die erste Tür nach dem Rastplatz: Schaltet in den folgenden Räumen den Strom ab (fieses Puzzle) und sprintet zur Glaspassage im Raum rechts unten. Benutzt den Aufzug nach unten, sprintet südlich ins Freie und schnappt Euch die gut versteckte Spezial-Tinte. Eilt zurück in den Heilraum: Alle elektrischen Systeme sind ausgeschaltet. Fahrt wieder im Aufzug nach unten und eilt nach Westen zu einem weiteren Fahrstuhl. Schnappt Euch den versteckten Schatz, nehmt den Aufzug und holt Euch das Schwert in der Truhe: Es ist Ryu's stärkste Waffe! Heilt Euch und stellt Euch hinter der Tür dem Duell mit Chimera: Geschwindigkeit ist die beste Taktik! Rei ist schnell genug, helft also Ryu mit dem Schnelligkeitszauber auf die Sprünge. Einer der beiden heilt immer die gelähmten Kollegen, während die anderen das Monster verprügeln. Nach dem Kampf überläßt Euch das Biest die zweite Karte. Nehmt den Aufzug und öffnet mit Rei die Tür rechts unten. Schnappt Euch die Schilde und Helme in den Truhen und verlaßt Myria erneut, um Euch auf's Ohr zu legen und den Spielstand zu speichern.

Der Garten Eden: Zurück in Myria geht Ihr durch die Vordertür und das Tor am hinteren Ende der Haupthalle. Die Treppe hinunter gelangt Ihr in den Raum mit Bett und Speicherbuch: Eilt nach Süden und öffnet mit der zweiten Karte die mittlere Tür. Dahinter findet Ihr ein paar Mäuse, die Euch einige Geheimnisse verraten. Kehrt zum Hauptraum mit dem bunten Boden zurück und nehmt die Treppe links oben zur Tür mit dem grünen Punkt. Dahinter warten Pflanzenmonster sowie ein weiterer Rastplatz auf Euch: Sprengt mit Momo (HE-Munition) die Pflanzen von dem Tor und betretet das ländliche Gebiet dahinter. Über Hügel gelangt Ihr zu einer verschlossenen Tür, die Rei mit Leichtigkeit öffnet. Im Labor angekommen plündert Ihr die Regale und wandert durch den nördlichen Ausgang. Haltet Euch westlich und vergeßt nicht die versteckte Kiste hinter dem Baum! An den Treppen angekommen sprintet Ihr nach Süden, um Euch hinter der Tür den Speer zu schnappen. Nun steigt Ihr die Metalltreppe hoch, die Euch zu einer lila Halle führt.
Der Aufzug bringt Euch nach Eden: Im Vorbeigehen öffnet Ihr alle Kisten, dann geht Ihr über die Brücke. Ein vorbeifliegender Vogel führt Euch zu einer Brutstelle. Nach einer Serie von Flashbacks findet Ihr Euch in Ryus Bewußtsein wieder: Eilt nach Nordwesten, bis Ihr vor einer Drachenstatue steht. Geht zum Anfangspunkt zurück und Rei erscheint. Nach ein paar klugen Worten speichert Ihr an der Statue Euren Spielstand. Wandert nordwestlich und Ihr gelangt zu einem Gebilde mit zwei Schildern. Redet mit der Statue und wartet anschließend, bis Ryu seine Pausenanimation startet. Nun sprecht Ihr die Statue ein zweites Mal an und sie schickt Euch weiter. Lest das linke Schild, eilt nach unten links und schnappt Euch den Ring in der Kiste. Speichert den Spielstand und kehrt zur Staue mit den Schildern zurück. Weiter geht's nach Nordwesten, wo Euch Momo ins Gewissen redet. Via Luftfontäne gelangt Ihr in einen Kristallraum: Sprintet nach Süden und stellt Euch auf die gelbe Blume (Teleporter).
Nun haltet Ihr Euch östlich, um Garr zu finden: Sprecht mit ihm und stellt Euch auf die lila Blume. Rechts oben findet Ihr anschließend die grüne Blume. Nach einem Gespräch mit Peco düst Ihr mit der Luftfontäne weg und plaudert mit Eurem Spiegelbild. Heilt Euch und legt den Traumring an, denn der schreckliche Arwan greift Euch in Teepos Gestalt an! Spart Eure Magiepunkte und nützt nur die Heilkräuter. Nach dem Sieg findet Ihr Euch in Eden wieder, wo Ihr Eure Kampftruppe für das Duell gegen Teepo zusammenstellt: Wir empfehlen auf jeden Fall Rei. Dieser stiehlt Teepo im Kampf das Drachenschwert – greift erst anschließend an! Nach dem Sieg hinterläßt Teepo eine Karte und die Drachenrüstung. Schnappt Euch beides und verlaßt die Raumstation.

Die letzte Schlacht: Die letzten Kämpfe sollten Eure Helden einige Erfahrungslevels nach oben befördert haben. Besucht Eure weisen Meister und sammelt neue Specials. Rüstet Euch ausgiebig mit Multivitaminen und Ammonia aus, denn es wartet der Showdown mit der dunklen Macht! Frisch gestärkt kehrt Ihr in die Raumstation Myrai zurück und eilt in den Hauptraum. Hier öffnet Ihr mit der Karte A die Tür links unten (weißes Feld). Von den Monstern dahinter lernt Ihr einen neuen Blitzzauber. Geht geradeaus weiter und nehmt die erste Abzweigung nach rechts und die zweite nach links. Ihr gelangt zu einer Tür: Geht Ihr hindurch, ändert sich die Hintergrundmelodie. Ihr gelangt in eine Halle, in der sich alle bisherigen Endgegner befinden. Clevere Abenteurer benötigen jedoch nur zwei Duelle, ohne einen Schatz auszulassen: Durchquert die Halle und nehmt die letzte Tür. Hier greift Euch eine Truppe Hühner an: Dank des Gruppenzaubers könnt Ihr sie mit einem Schlag auslöschen. Eilt zwei Räume nach Osten, heilt Eure Wunden und stellt Euch im nächsten Raum den drei Stallion-Clones. Konzentriert Euch zuerst auf die schwarze Variante (Blitz), anschließend auf den blauen und zuletzt auf den roten Stallion. Elementringe sind in diesem Kampf sehr nützlich! Nach dem Sieg gelangt Ihr zu einem Speicherplatz: Links findet Ihr die Betten. Schnappt Euch die Mondträne hinter der Tür rechts oben und Ihr habt das Labyrinth mit zwei Kämpfen geschafft! Die Leiter nach unten führt Euch in die letzten Hallen: Bahnt Euch den Weg zum Aufzug, Mausi öffnet für Euch die Tür. Nehmt den Aufzug und ein Geist spricht zu Euch. Folgt den Gängen bis zu einem Lift: Heilt Euch und düst zum finalen Duell gegen Myria. Greift mit Hieben (Super Combo) und Zaubersprüchen an, auf eine Drachenverwandlung solltet Ihr jedoch verzichten. Spart Ryus Magiepunkte für Heilmagie, denn Myria besitzt über 20.000 Lebenspunkte!
Nach einem langen Kampf gibt sich das Biest endlich geschlagen, und Ihr genießt den Abspann: Wartet nach dem "Fin", bis Ihr den Spielstand speichern dürft. Mit diesem Stand kehrt Ihr nun in die Welt von "Breath of Fire 3" zurück und sucht die letzten Extras. Fischexperte Bow hat seine neue Angel fertig, mit der Ihr Euch zum Angelmeister emporarbeiten könnt. Auch das Feendorf ist noch lange nicht fertiggebaut: Viel Spaß beim Bürgermeisterspiel!

WCW/NWO REVENGE

FINISHINGMOVES, TIPS & TRICKS

N64 Da es sich bei "WCW/NWO Revenge" um einen direkten Nachfolger von "WCW vs NWO" handelt, könnt Ihr alle Kampftechniken unserem Playersguide in MAN!AC 4/98 entnehmen – die dezenten Änderungen verraten wir Euch hier. *oe*

Das Kampfsystem: Um die Steuerung zu optimieren, hat Aki die Drehung des Feindes neu gestaltet. Steht der Gegner benommen vor Euch, drückt Ihr nun die **L**-Taste (statt **C↑**). Auch ein flotter Hüpfer über den liegenden Gegner ist in "WCW/NWO Revenge" möglich: Stellt Euch nahe an Euren Gegenüber und betätigt den **C↓**-Knopf. Wollt Ihr ihn lieber für einen Sprung aus der Ringecke in die richtige Position ziehen, eilt Ihr zu seinem Kopf, haltet den A-Knopf und anschließend die L-Taste gedrückt: Mit dem Steuerkreuz zerrt Ihr nun an seinem Arm. Wer den liegenden Feind lieber mit einem Elbowsmash oder Fußstampfer beglücken möchte, nimmt ein paar Schritte Anlauf und drückt den **B**-Button.
Ihr wollt den Special Eures Feindes klauen? Wartet bis Euer "Special"-Signal blinkt, setzt einen harten Griff an und haltet gleichzeitig **A+B** gedrückt.
Wie im Vorgänger beherrschen Eure Schützlinge zwei Triumphposen: Um die erste zu aktivieren betätigt Ihr im Stehen den Analogstick in eine beliebige Richtung. Für die zweite Pose müßt Ihr knien: Haltet z.B. nach einem Backsupplex den Analogstick gedrückt und Ihr feuert das Publikum in der Hocke an. Ist der Feind nicht in Reichweite, drückt Ihr den **C↓**-Knopf, um zu sprinten. Kurz danach betätigt Ihr die **L**-Taste und Euer Schützling schlägt einen Purzelbaum (Hocke).

Nitro-Whip In: Wer den Feind gerne außerhalb des Rings verprügelt, vermißt den Wurf ins Seil. Wer den "Whip In" jedoch trotzdem ausführen möchte, wechselt in die Nitro-Arena und schubst den Gegenüber durch die schwarze Tür am Eingang: Nach wenigen Sekunden kommt er Euch entgegengeschleudert!

TV-Auftritt: Bei großen Turnieren läßt sich Sting gewöhnlich mit einem Baseball-Schläger bewaffnet von der Hallendecke abseilen. Wer auch im Spiel diesen beeindruckenden Auftritt genießen möchte, klickt sich ins "Battle Royal"-Turnier und wählt mehr als vier Teilnehmer. Sting dürft Ihr nicht anwählen, nur wenn er sich unter den zufällig ermittelten Kontrahenten befindet, greift er schwebend in das Match ein und schlägt mit der Keule um sich.

DIE GEHEIMEN CATCHER

Name	benötigter Titel
Curt Henning	US Heavyweight Championship
Roudy Roddy Piper	World Heavyweight Championship
Kidman	Cruiserweight Championship
Kanyon	TV Titel
Mortis	TV Titel
Meng	Tag Team Championship
Babarian	Tag Team Championship

THQ-Man: Um THQs Raufbold zu bewegen, geht Ihr in der Wrestlerauswahl auf Aki-Man und drückt die **C↓**-Taste. THQ-Man beherrscht die gleichen Moves wie Black Ninja aus "WCW vs. NWO".

Geheimmodi: Um den TV Titel-Modus freizuspielen benötigt Ihr den Cruiserweight-Gürtel, für den World-Heavyweight-Modus genügt der Sieg im US-Heavyweight-Turnier.

Manager: Ihr wollt als einer der Manager in den Ring steigen? Wählt ein "Exhibition"-Duell (Mann gegen Mann) samt zwei Wrestlern, die einen Manager mitbringen: Nach Kampfbeginn betätigt Ihr die **Z**-Tasten auf dem dritten und vierten Pad, um die jeweiligen Manager zu steuern.

Jubel-Diebstahl: Ihr wollt den Feind mit seiner eigenen Triumphpose verhöhnen? Dreht einfach den Analogstick gegen den Uhrzeigersinn!

Intro-Variation: Wer die Klamotten der Wrestler im Vorspann verändern möchte, klickt sich in den Wrestlereditor und verändert das Standard-Outfit.

DIE FINISHING MOVES

Wrestler	Finisher	Kombination
Hollywood Hogan	Leg Drop	Feind in Rückenlage, B-Taste am Kopf
The Giant	Chokeslam	Special von vorn
Brian Adams	Death Penalty	Special von vorn
Scott Hall	Outsider's Edge	Special von vorn
Scott Norton	Shoulderbreaker	Special von vorn
Buff Bagwell	Blockbuster	Special von vorn
Eric Bischoff	Roundhouse Kick	Haltet B und eine Richtung gedrückt
Scott Steiner	Steiner Recliner	Feind in Bauchlage, A-Taste am Kopf
Curt Henning	Henning-Plex	Special von vorn
Kevin Nash	Jack-Knife Bomb	Special von vorn
Sting	Death Lock	Feind in Rückenlage, A-Taste am Fuß
Lex Luger	Torture Rack	Special von hinten
Macho Man	Elbow Drop	Feind am Boden, Sprung aus der Ecke
K-Dawg	Tequilla Sunrise	Feind in Bauchlage, A-Taste am Kopf
Raven	Evenflow DDT	Special von vorn
Lodi	Tiger Bomb	Special von vorn
Riggs	Mail Bomb	Special von vorn
Sick Boy	The Cure	Special von vorn
Reese	Choke Slam	Special von vorn
Kidman	7 Year Itch	Feind am Boden, Sprung aus der Ecke
Roddy Piper	Sleeperhold	Harter Griff von hinten, B
DD Page	Diamond Cutter	Special von vorn
Goldberg	Jackhammer	Special von vorn
Bret Hart	Sharpshooter	Feind in Rückenlage, A-Taste am Fuß
Chris Benoit	Crossface	Feind in Bauchlage, A-Taste am Kopf
Rick Steiner	-	-
Fit Finley	Finley Spike	Special von vorn
Booker T	Harlem Hangover	Feind am Boden, Sprung aus der Ecke
Saturn	Rings of Saturn	Feind in Bauchlage, A-Taste am Kopf
Disco Inferno	Chart Buster	Special von vorn
Jim Neidhart	-	-
British Bulldog	Power Slam	Harter Griff, ↓+A
Glacier	Cryonic Kick	Special von vorn
Meng	Death Grip	Special von vorn
Van Hammer	-	-
Kanyon	Flatliner	Special von vorn
Yugi Nagata	Nagata Lock	Feind in Rückenlage, A-Taste am Fuß
Larry Zybsko	Body Grapevine	Special von vorn
Barbarian	Death Grip	Special von vorn
La Parka	Duble-Arm Driver	Special von vorn
Stevie Ray	Slapjack	Special von vorn
Chris Jericho	Lion Tamer	Feind in Rückenlage, A-Taste am Fuß
Eddie Guerrero	Frog Splash	Feind am Boden, Sprung aus der Ecke
Psychosis	Legdrop	Feind am Boden, Sprung aus der Ecke
Rey Misterio Jr.	Hurricanrana	Special von hinten
Dean Malenko	Texas Cloverleaf	Feind in Rückenlage, A-Taste am Fuß
Juventud	450 Splash	Feind am Boden, Sprung aus der Ecke
Ultimo Dragon	Dragon Sleeper	Feind in Rückenlage, A-Taste am Fuß
Chavo Guerrero	Tornado DDT	Special von vorn
Alex Wright	German Suplex	Special von hinten

Für einige Sprintattacken benötigt Ihr das richtige Timing: Um Euch vom Seil abzustoßen (für einen Moonsauld oder Flying Elbowsmash), wählt Ihr einen Techniker und rennt auf die Ringseile zu. Kurz vor dem Zurückschleudern drückt Ihr A und C↓ sowie das Steuerkreuz in Richtung Ringmitte.

WILD ARMS

KOMPLETTLÖSUNG, TEIL 2: DIE ALIENBRUT

PS Nachdem wir die "Wild Arms"-Helden Jack, Rudy und Cicilia in MAN!AC 8/98 zusammengeführt haben, stellt sich das Trio im zweiten Teil des Players Gguides den ersten großen Schlachten. *oe*

Lolitha's Höhle: Adlehyde's Mechanikerin Emma schickt Euch in Lolitha's Höhle, wo ein gigantischer Golem schlummern soll. Rüstet Euch mit den neusten Waffen und wandert nach Norden zum Höhleneingang in den Bergen. Hier sammelt Ihr alle Schätze und sprecht mit Emma im nordwestlichen Raum (oberes Geschoß). Sprengt die Mauer hinter ihr und schnappt Euch den Schild. Hüpft in die untere Etage, beseitigt die Steine am Kerkereingang oben und betretet die unheimlichen Gemäuer. Alle grünen Kisten explodieren in dieser Höhle – nützt Hanpan, um sie aus sicherem Abstand zu öffnen! Schnappt Euch in den folgenden Räumen das magische Siegel sowie die Frucht, mit der Ihr einen verstorbenen Helden wiederbeleben könnt. Nach ein paar simplen Schieberätseln gelangt Ihr in einen Raum mit einer Dämonenstatue: An der Rückseite befindet sich ein Schalter, der vier Steinblöcke in den Raum fallen läßt. Schiebt die Felsen auf die quadratischen Felder an den Ecken der Statue und eine Brücke erhebt sich aus dem Boden. Heilt Eure Schützlinge bevor Ihr sie betretet, denn hier stellt sich Euch der Obermotz: Das Schuppenmonster greift mit seinem Blitzzauber an, kontert mit gezielten Schüssen und Schwerthieben. Euren Munitionsclip behaltet Ihr für spätere Schlachten! Cicilia übt sich derweil in der Heilkunst: Heilbeeren in Kombination mit der Mystik-Macht sind besonders effektiv. Nach dem Sieg plündert Ihr die Schatztruhen, besichtigt den Golem und kehrt zu Emma am Höhleneingang zurück: Der Golem wird für das bevorstehende Festival abtransportiert.

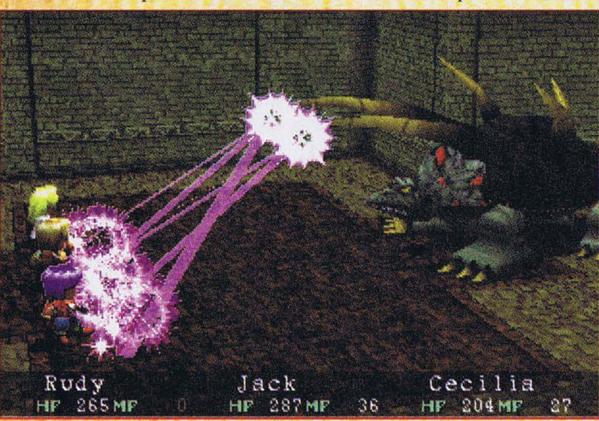
Das Festival: Zurück in Adlehyde sprecht Ihr zuerst mit dem Assistenten in Emmas Haus – gegen ein Entgeld rüstet er Eure Schußwaffen auf! Im Augenblick besitzt Ihr nur die Pistole, später solltet Ihr Euch immer auf eine Waffe konzentrieren und diese voll ausbauen. Nun eilt Ihr zum Ruin Festival im Osten der Stadt, wo Euch einige Geschicklichkeitstests wie Rattenschlagen, Wettrennen und der Kampf mit dem Superhuhn erwarten. In der nordwestlichen Ecke findet Ihr Emma, die Euch für die Schlacht in der Höhle mit 500 Goldstücken belohnt. Zockt an den verschiedenen Ständen und schnappt Euch die Apfel-Preise. Kauft dem kleinen Mädchen 99 Blumen ab – sie erhöhen bei Anwendung Euer Glück! Speichert den Spielstand und sprecht mit der Frau in der nordöstlichen Ecke des Festivals, die verzweifelt nach ihrem Sohn sucht – Ihr findet ihn auf dem Dorfplatz von Adlehyde. Nach einer kurzen Storysequenz steht Adlehyde in Flammen: Sucht innerhalb des Zeitlimits die zehn Dorfbewohner (auch in den Häusern!), für jeden gibt's später eine Belohnung. Nachdem Ihr ins Schloß geflohen seid, erscheint der fiese Belselk und fordert Cicilia's Zauberträne. Geht in die Schlafgemächer des Königs und sprecht ihn mit Cicilia an. Nach einem Schläfchen flüchtet Ihr gegen den Willen des Königs: Schleicht Euch an den Wachen vorbei in die Küche - Ihr werdet einige Versuche benötigen. Der Koch weist einen Geheimgang aus dem Schloß. Kämpft Euch durch die Gemäuer und vergeßt nicht den Kraft-Apfel und die Goldschätze in den Kisten. Der Gang führt in ein Haus in Adlehyde: Dort schnappt Ihr die magische Karotte (Magiepunkte!) und stellt Euch Belselk auf dem Dorfplatz. Nach einem langen Kampf flüchtet der Fiesling und stielt die Steingolems sowie die Zauberträne. Eilt zum König und berichtet ihm von dem Kampf – der arme Kerl stirbt vor Aufregung und wird anschließend beerdigt.





Laßt Ihr Euch auf der Flucht von den Wachen schnappen, zerren sie Euch zurück ins Schlafgemach.

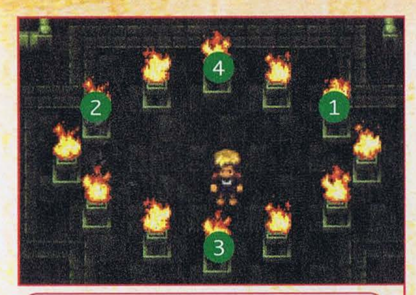
Der Bergpass: Ihr erwacht im königlichen Wirtshaus, sucht Cicilia und nehmt sie mit auf Eure Reise. Im großen Konferenzsaal warten Minister Johann und eine Reihe Schatzkisten auf Euch – für jeden geretteten Dorfbewohner eine! Nach einem Plausch mit Johann verlaßt Ihr Adlehyde in Richtung Nordwesten. Erinnert Ihr Euch an den Kräuterladen? Hier könnt Ihr Euch noch einmal ausrüsten. Ihr gelangt zu einem Schild, von hier aus wandert Ihr nach Westen über die Brücke zum Paß durch die Berge. In der Höhle ist es sehr dunkel – verbrennt Euch nicht an den roten Feuerblumen! Im zweiten Raum findet Ihr das Feuerzeug, mit dem Ihr die Lampen entzündet. Auf dem Weg zum Ausgang entdeckt Ihr eine magische Karotte sowie Gegenmittel und Heilbeeren. Hoch in den Bergen weht ein wüster Sturm – Jack lernt einen neuen Spezialschlag, den Ihr im nächsten Kampf sofort ausprobieren solltet. Klappt's nicht gleich beim ersten Mal, startet Ihr einen neuen Anlauf. Ihr gelangt zu einer zweiten Höhle, in der eine Kiste mit einem Siegel steht. Über dem Ausgang (mit den zwei Wächtern und Feuersäulen) sprengt Ihr die bröcklige Felswand und die Übersichtskarte im Raum dahinter gehört Euch! Zur Orientierung drückt Ihr in der Oberwelt die **Select**-Taste. Nachdem Ihr die Höhle verlassen habt, wandert Ihr südlich ins Milama-Dorf.



Das Schuppenmonster ballert mit dem Laser um sich: Kombiniert Cecilias Mystik-Zauber mit den Heilbeeren!



Lügen über Lügen: Im brennenden Adlehyde beteuert Belselk sein unglaubwürdiges Versprechen.



Im Schrein nützt Ihr den Tip des Barmanns: Entzündet die markierten Feuersäulen in der angegebenen Reihenfolge.

Schrein der Heiligen: In Milama ersteht Ihr die neusten Waffen im westlichen Teil des Dorfes (beim Mann unter den Bäumen). In der Magiergilde tauscht Ihr Eure Siegel gegen die vier schwarzen Elementzauber ein – die meisten Monster reagieren auf einen der Sprüche allergisch. Vor einem Haus steht ein Hund, an ihm kommt Ihr erst später vorbei. In der Dorfkneipe unterhaltet Ihr Euch mit dem Wirt über den heiligen Schrein und Ihr erhaltet eine heilige Medaille. Verlaßt das Dorf und wandert über die nördliche Brücke zum Schrein. Ihr gelangt in einen Raum mit zwölf Ölwannen: Entzündet

Nur der Auserwählte darf die Klinge führen: Nachdem Jack das Schwert aus dem Stein zieht, erkennt er seine Bestimmung.

vier davon in der richtigen Reihenfolge (Bild oben) mit dem Feuerzeug und alle beginnen zu brennen. Mit der heiligen Medaille öffnet Ihr nun das Tor in der Eingangshalle. Durchsucht den Schrein und sammelt alle Schätze (Äpfel und Siegel!). Nach dem simplen Labyrinth mit den Feuersäulen gelangt Ihr zu einem Spiegel, der Euch zu drei verschiedenen Orten teleportiert (Party-Split). Es folgen einige Schalter- und Verschieberätsel, die Ihr im Vorbeigehen löst. Das Trio trifft sich schließlich bei den drei Wächtern wieder, die Euch ihre Hilfe in Form von drei Beschwörungsformeln (Erde, Wind und Feuer) zusichern. Rüstet jeden Helden mit einer Zaubertafel aus, sie verbessern Eure Eigenschaften!

Die Zenom-Berge: Nachdem Ihr die Tafeln der Wächter eingesackt habt, wandert Ihr nordwestlich nach Baskar. Hier ersteht Ihr die neusten Waffen und Rüstungen, ein Besuch in der Zaubergilde und dem Kräuterladen (Rosen, Gegenmittel und Windräder) kann auch nicht schaden. Von der Bürgermeisterin (im Haus mit dem Zottelhund) erfahrt Ihr mehr über die Pläne der dämonischen Schurken. Nach einer Mütze Schlaf sucht Ihr die Pyramide im nördlichen Teil des Dorfes auf, doch Euer Ruf nach Hilfe wird nicht erhört. Verlaßt das Dorf und wandert nach Norden, vorbei an dem magischen Kreis in die Zenom-Berge. Sprecht dort mit der Wache und schiebt im ersten Gewölbe die rechte Statue nach oben – auch alle weiteren Statuen müßt Ihr symmetrisch anordnen. Die Treppe führt über einen Gang in die verschneiten Berge. Nordwestlich des Ausgangs entdeckt Ihr unter einem Baum eine Kiste mit der ersten Glückskarte: Wendet diese Karten nur bei ausgesuchten Obermotzduellen an, sie verdoppeln Gold und Erfahrungspunkte! Weiter westlich findet Ihr neue Klamotten und den Eingang in die nächste Höhle. Dort brennt Ihr die Büsche mit dem Feuerzeug nieder, um weiter zu gelangen. Wieder im Freien nehmt Ihr die Treppen nach oben und krallt Euch das Siegel in der Kiste. In der folgenden Höhle schiebt Ihr die linke Statue an ihren Platz und eilt weiter zum Ausgang. Ihr findet Euch im Schnee wieder – die Treppe führt Euch zu



Unheimliche Begegnung mit der dritten Art: Die Geister der Wächter überreichen Euch ihre Beschwörungstafeln.

fünf explodierenden Kisten mit Heilbeeren. Nachdem Ihr dem Steinschlag knapp entkommt, lernt Jack den mächtigen Meteorschlag. Nehmt die Treppe, haltet Euch westlich und Ihr gelangt zur nächsten Höhle. Hier sprengt Ihr alle Felsen, unter einem verbirgt sich ein Schalter. Auf dem Weg begegnet Ihr einem mächtigen Monster, an dem Ihr Euren neuen Hieb ausprobiert. Wieder im Freien hüpft Ihr die kaputte Planke nach unten und schnappt Euch das Siegel in der Kiste. Eine Etage weiter unten klettert Ihr durch die Höhle zur ersten Planke zurück. Im Osten findet Ihr die nächste Höhle, wo Euch ein weiteres Verschieberätsel mit Statuen erwartet: Rückt sie einfach in eine Reihe. Ihr gelangt zu einem Speicherplatz, dann zu einem Raum mit weiteren Statuen, die Ihr vertikal ordnet. Die oberste Skulptur müßt Ihr dafür nach unten schieben! Eilt weiter nach Norden und Ihr gelangt zu einer Statue im Freien. Dort fordert Euch



In den Zenom-Bergen zerstört der fiese Belselk die Götterstatue und hetzt seine mächtige Spinne auf Euch.

die Riesenspinne zum Kampf. Der blaue Umhang schützt Cicilia vor dem lähmenden Gift, die Kumpanen sollten mit ihren besten Hieben angreifen. Nach dem Duell erhaltet Ihr eine neue Beschwörungstafel. Damit kehrt Ihr nach Baskar zurück und eine Zwischensequenz informiert Euch über Neuigkeiten aus dem Dämonenhauptquartier. Die Bürgermeisterin überreicht Euch aus Dank das Kizim-Feuer, eilt damit nach Nordosten zur Elw-Pyramide. In der Eingangshalle findet Ihr unter dem linken Wasserfall ein Tor: Entzündet das Feuer und nehmt in der Eingangshalle die nördliche Tür. Der Teleporter beamt Euch via Aliensatellit in die nächste Region.

Der Gefängnisturm: In der nächsten Pyramide angekommen schnappt Ihr Euch den Schatz und eilt anschließend südlich nach St. Centour. Die Dorfbewohner halten Euch für Monster und greifen mit ihrem Laser an! Die Schatzkisten im Dorf sind gut bewacht, Ihr dürft sie erst später plündern. Nach ausgiebigem Shopping und einem Besuch im Wirtshaus (Munition nachladen!) holt Ihr Euch von einem Mann im westlichen Teil des Dorfes den Schlüssel zum Gefängnisturm. Diesen findet Ihr nordöstlich von St. Centour. Klettert den Turm hinauf und vergeßt nicht die zahlreichen Schätze auf dem Weg. Unter anderem findet Ihr den Prismalaser und einen Munitionsclip. Ihr gelangt zu einem Raum mit drei Treppen: Nehmt die rechte, anschließend die linke und schließlich wieder die rechte Treppe. Eilt nach Norden und Ihr findet drei Ziegenpuppen. Diese solltet Ihr Euren Helden in die linke Hand drücken, die Puppe erweckt sie nach ihrem Tod automatisch zum Leben! Klettert den Turm weiter nach oben und Ihr gelangt zu Alhazad, der einen abscheulichen Monstervogel auf Euch hetzt. Nach dem Kampf seid Ihr in einem gefährlichen Energiefeld gefangen: Das Mädel Jane erscheint und läßt Euch gegen 2.000 Goldstücke frei. Zurück in St. Centour haben die Monster alle Einwohner vertrieben: Plündert alle Kisten, es warten Glückskarten, Dublikatoren, Munitionsclips, Siegel und ein Knochen auf Euch! Als letztes nehmt Ihr Euch die große Statue vor, von der Ihr eine neue Beschwörungstafel erhaltet.

Mit einem dicken Vorrat an Heilbeeren seid Ihr in "Wild Arms" allen Obermotzen gewachsen: Füllt bei jeder Gelegenheit Eure Taschen bis zum Maximum auf. Alle weiteren Kräuter solltet Ihr ebenfalls mit Euch führen - 20 Stück pro Sorte reichen.





Wer in der Wüste auf den Kamera-Zoom achtet, hat das Todeslabyrinth in wenigen Augenblicken gefunden.

Das Todeslabyrinth: Verlaßt St. Centour und eilt nach Osten zur Elw-Pyramide, die Euch in die nächste Region teleportiert. Südöstlich gelangt Ihr in die Hafenstadt Timney. Nach einem Einkaufsbummel sprengt Ihr im Osten die große Kiste und schnappt Euch den Dublikator – Ihr solltet nun zwei Stück vorrätig haben. Im südwestlichen Haus findet Ihr obendrein ein magisches Siegel, das Ihr in der örtlichen Magiergilde sofort gegen den Escape-Zauber eintauscht. In der großen Kiste im Norden der Stadt wartet ein Dieb, der Jack den Superstehler-Schlag verrät. Mit ihm klaut Ihr dem Feind Gegenstände wie Heilbeeren. An späterer Stelle begegnen Euch Monster mit Zauberkarotten! Verlaßt Timney und eilt in die Wüste, wo sich das Todeslabyrinth befindet. Der verflixte Irrgarten wechselt seinen Standort – achtet auf den Kamerazoom und Ihr werdet den Eingang schnell finden. Im Labyrinth sind alle Böden mit grünem Schleim bedeckt, versucht Kontakt zu vermeiden. Verschiebt den Felsblock im Norden, haltet Euch östlich und nehmt die südöstliche Tür. Ihr gelangt in einem Raum mit vier Äpfeln! Nördlich der Eingangshalle findet Ihr seinen Speicherplatz. Nehmt nun die nordwestliche Tür und eilt zur Statue, die Ihr nach rechts verschiebt – das Labyrinth erbebt! Dies ist der erste von fünf Schaltern, die Ihr in diesem Kerker aktivieren müßt. Durchstöbert die restlichen Gänge und Ihr findet die anderen Statuen. Schließlich gelangt Ihr in einen Raum mit dem wertvollen Kleinod. Via Escape-Spruch beamt Ihr Euch zum Eingang zurück, eilt nach Norden zum Speicherplatz und sprengt die bröcklige Mauer. Auf dem Weg zu Obermotz Chaos schnappt Ihr Euch die beiden Siegel. Der Zauber von Chaos läßt Eure Helden verstummen, mit den Rosen heilt Ihr jedoch Eure Schützlinge. Nach dem Sieg klaut Ihr dem Monster die Beschwörungstafel, mit dem Escape-Spruch verlaßt Ihr anschließend das teuflische Labyrinth.

Der Captain: Zurück in Timney verscherbelt Ihr das Kleinod für 5000 Goldstücke an Bartholomew in der Kneipe (Bild). Nach einem Plausch lädt er Euch zur Jungfernfahrt auf sein Schiff ein: Sprecht mit allen Matrosen und notiert Euch die umrahmten Stichworte. Legt Euch eine Runde auf's Ohr. Auf der anschließenden Zeremonie antwortet Ihr mit den notierten Stichworten, bis ein Wüstling namens Zed die Feier unterbricht und Euch zum Kampf fordert! Seid Ihr gut ausgerüstet, ist der Sieg schon bald Euer. Unter den Matrosen bricht derweil Panik aus. Eilt zum hinteren Teil des Schiffes, wo Euch die Hexe Harken erwartet: Das miese Weib zerstört die Patronstatue, heraus fällt eine weitere Beschwörungstafel. Geht zurück zu Bartholomew, der Euch die 5000 Goldstücke sowie ein paar Schätze überreicht. Mit Cicilias Zauberstab könnt Ihr nun mit Tieren sprechen! Unterhaltet Euch mit den Matrosen ein zweites Mal und sagt Bartholomew, daß Ihr anlegen wollt. Verlaßt den Hafen und Stoldark spricht zu Euch. Anschließend verfolgt Ihr das Erwachen der schrecklichen Alienmutter, die allen Menschen mit Tod und Verderben droht – nette Aussichten.

Der Sandfluß: Verlaßt Timney und wandert nach Süden zur Elw-Pyramide. Mit dem Duplikator ist der Weg zum Teleporter frei. Den zweiten Duplikator benötigt Ihr beim Ausgang. Wandert nach Süden und Ihr findet Euch in der Nähe von Milana wieder. Betretet das Dorf und eilt zum Haus im Westen (mit dem Wachhund). Via Zauberstab gibt der Köter den Weg frei und der praktische Radar gehört Euch. Mit ihm spürt Ihr versteckte Schätze in Kisten und Krügen auf – probiert's gleich aus! Anschließend füllt Ihr Eure Taschen mit Heilkräutern, speichert den Spielstand und verlaßt das Dorf. Östlich findet Ihr den Sandfluß – er ist in einer Höhle. Sprecht mit dem Affen am Eingang (Zauberstab) und er zeigt Euch einen Geheimgang. Im nächsten Raum schnappt Ihr Euch links den Apfel und nehmt die Treppe nach unten. Dort stibitzt Ihr den Apfel links unten und eilt eine Höhle weiter. Sucht den blockierten Durchgang und sprengt ihn frei, dahinter findet Ihr den Kraftkristall. Nehmt die westliche Treppe und Ihr gelangt zu einer gebrochenen Holzplanke über dem Sandfluß. Bevor Ihr springt, schnappt Ihr Euch die beiden Äpfel links. Stellt Euch nun ganz rechts auf die Planke und hüpft in den Strom. Wer links abspringt, wird in einen früheren Kerker befördert. Am Ufer angekommen sprintet Ihr nach Norden in die nächste Höhle – im Osten findet Ihr eine Glückskarte! Nun hüpft Ihr links in den Fluß. Ihr gelangt zu einer Schatztruhe sowie einem Speicherplatz. Euer Weg führt zu einer Steinplatte mit einer verschwommenen Inschrift. Entzündet die beiden Fackeln und Ihr könnt sie lesen: Jack lernt einen neuen Spezialschlag! Der letzte Gang führt Euch schließlich an einer Schatzkiste vorbei zum Ausgang. Wieder im Freien haltet Ihr Euch nordöstlich und gelangt zum Schiffsfriedhof einer kleinen Hafenstadt. Ein Geisterschiff verschreckt die Seemänner und bringt die Schiffahrt zum Erliegen!
Wie Ihr Euch den Geistern stellt, erfahrt Ihr in der nächsten MAN!AC.



Die Prophezeiung wird wahr: Mit bedrohlichen Worten erwacht die Alienmutter aus ihrem Schönheitsschlaf.



In der Kneipe kauft Euch Captain Bartholomew das Kleinod aus dem Todeslabyrinth für 5.000 Goldstücke ab!



Störenfried löst Panik aus: Der finstere Zed unterbricht die feierliche Jungfernfahrt von Bartholomews Schiff.

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Unsere Game-Buster-Codes wurden mit dem PC Comms Link sowie dem Game Buster von Dataflash erstellt.

PS 5TH ELEMENT

EFFEKT	CODE
Leben	801FFF46 000A
Schilder	800DAD0C 00FF
	801FFF96 0001
Korben:	
Munition	800DAD48 0163
Leeloo:	
Bomben	801FFF5A 0001
Granaten	801FFF82 0001

PS ASSAULT

EFFEKT	CODE
Leben	8008E643 0005
Credits	80089ACC 0005
Munition	8008E62E 0006
Waffe 1	3008E5F9 0004
Waffe 2	3008E5FA 0004
Waffe 3	3008E5FB 0004
Waffe 4	3008E5FC 0004

PS WWF WARZONE

EFFEKT	CODE
Alle Features	8007A6D0 07FF
	8007A6D2 1000
Alle Modi	8007A6D4 3FFF
	8007A6D6 2000
Unendl. Zeit	80078204 44C4
P1 K.O.	800D5CD0 FFFF
P1 nie K.O.	800D5DC0 0000
P2 K.O.	800D94EC FFFF
P2 nie K.O.	800D94EC 0000

PS C&C: GEGENSCHLAG

EFFEKT	CODE
Schnell bauen	D001008A 0004
	8002984C 0000
Alles gratis	D001008A 0004
	8002985C 0000
Alliierte:	
Geld	D001008A 0004
	8002A3D4 FFFF
	D001008A 0004
	8002A3D6 03FF
Energie	D001008A 0004
	8002A3F0 FFFF
	D001008A 0004
	8002A3F2 00FF
Kein Verbr.	D001008A 0004
	8002A3F4 FFFF
Keine Silos	D001008A 0004
	8002A3D0 0000
Sowjets:	
Geld	D001008A 0004
	8002A798 FFFF
	D001008A 0004
	8002A79A 03FF
Energie	D001008A 0004
	8002A7B4 FFFF
	D001008A 0004
	8002A7B6 00FF
Kein Verbr.	D001008A 0004
	8002A7B8 FFFF
Keine Silos	D001008A 0004
	8002A794 0000

PS NINJA - SHADOW OF DARKNESS

EFFEKT	CODE
Energie	8006D0AA 0050
Heiltrank	8006D0AC 0009
Bomben	8006D088 0009
Leben	8006D03C 0009
Geld	8006D050 270F

PS SHADOW GUNNER

EFFEKT	CODE
Energie	8006DA60 0640
Schulterwaffe	8006DA6A 0005
Primärwaffe	8006DA64 0005
Sekundärwaffe	8006DA66 0005

PS TENCHU

EFFEKT	CODE
Kein Limit	D01FFDE8 0001
	801FFDE8 0000
Dumme Gegner	800968A4 0000
Alle Level:	
Ayame	30010061 000F
Rikimaru	30010060 000F

PS TOMBI

EFFEKT	CODE
Energie	D00A5C08 0003
	800A5C08 0004
Leben	D009C4A8 0103
	8009C4A8 010F
Erfahrung	8009C8C0 0009
	8009C8C4 003C

Ebbe

herrscht leider derzeit bei den Game-Buster-Codes für N64: Da es für Nintendos Konsole bisher keine Möglichkeit gibt, eigene Codes mit dem heimischen PC auszuknobeln, können wir Euch diesmal keine neuen Tricks verraten. Auch im Profi-Tip überwiegen Playstation-Spiele – schickt uns mal wieder passende Tips & Tricks für N64-Titel!

PROFI TIP

CRASH BANDICOOT 3

PS Sonys Beutelratten-Maskottchen macht sich mit "Crash Bandicoot 3: Warped" ein weiteres Mal auf die Jagd nach Neo Cortex: Auch diesmal sucht Ihr dabei fünf farbige Diamanten und andere Geheimnisse, um das Spiel zu lösen. MAN!AC zeigt Euch im Profitip die fiesesten Stellen und wie Ihr am besten ans Ziel kommt. *us*

Die farbigen Diamanten: Im dritten Abenteuer sind die Edelsteine nicht mehr so schwer zu finden. Ihr bekommt sie, wenn Ihr in den entsprechenden Levels zur Geheimroute vordringt. Schafft Ihr es ohne Lebensverlust, wird sie zugänglich. Am Ende wartet ein Juwel als Belohnung auf Euch. Eine Ausnahme ist der gelbe Diamant: Im Level "Hang 'em High" (Bild 1) seht Ihr ihn kurz vor Ende im Hintergrund funkeln, könnt ihn aber nicht erreichen. Erst wenn Ihr Neo Cortex besiegt und zehn Zeitrennen gewonnen habt, wird im geheimen Warp-Raum die Route freigegeben.

Die Fluglevel: Habt Ihr Euch mit Eurem Flugzeug vertraut gemacht, peilt Ihr direkt das Hauptziel an. Die meisten Gegner sind nicht besonders gefährlich. Ist Eure Maschine beschädigt, fliegt Ihr zu den Rotkreuz-Ballons (Bild 2). Seid aber vorsichtig, was Ihr abschießt: Die Kisten geben Euch ein Extraleben, wichtiger sind aber die Ballons selbst: Trefft Ihr sie, wird Eure Energieleiste um satte 50% aufgestockt.

Die Zeitrennen: Wartet mit den Zeitrennen, in denen Ihr zu Fuß unterwegs seid, bis Ihr das Turbo-Extra erkämpft habt. Da die Zeitlimits in einigen Spielstufen sehr knapp gesetzt sind, habt Ihr erst mit der flotten Laufart die Chance, ein Artefakt zu gewinnen.

Kistensuche: Spart Euch die Kistenklopperei, bis Ihr die Bazooka ergattert habt. Mit ihrer Hilfe entschärft Ihr eine Menge kniffliger Stellen – immerhin könnt Ihr die Kisten aus sicherer Entfernung abschießen. In den meisten Spielstufen sind die Boxen nicht schwer zu finden, nur im "Sphynxinator"-Level (Bild 3) überseht Ihr leicht das Offensichtliche: Lauft am Start nicht gleich nach vorne, sondern erst nach hinten – dort findet Ihr die vier restlichen Kisten, ohne die Ihr am Ende keinen Diamanten bekommen würdet.


1


2


3





MAN!AC vor fünf Jahren

"Roboter stürmen den Bildschirm" – den vielversprechenden Entwicklungs-Infos aus den "Rise of the Robots"-Labors "Instinct Design" sollte über ein Jahr später 16-Bit-Trash folgen. Weitblick bewiesen die MAN!ACs mit einem aufsehenerregenden Bericht über Konsolen der Zukunft – auch wenn der "Sega Sarcophaser" (samt AvL-Prozessorduo) und das "Project Xanadu" nie in Serie gingen. Im Testteil schwärmte Martin verzückt über das isometrische Abenteuer "Landstalker" für das Mega Drive; "Aladdin" für das Super Nintendo staubt satte 80% Spielspaß ab. Die Spiele des Jahres '93 kürten wir in der "Best of"-Rückschau: "Star WIng" und "Super Mario All Stars" (SNES) sowie "FIFA Soccer" und "Shining Force" (Mega Drive).

Ingo Horn (PR-Manager von Interplay, Deutschland)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?"

1. Nectaris (Hudson, 1989)
"Weil alle Strategiespiel-Clones ausnahmslos nur schönere Grafik, neue, futuristische Szenarien oder "authentische" Abhandlungen bieten – nicht aber derartige Spieltiefe. Außerdem löst die Hexfeldschlacht Nostalgiegefühle aus..."

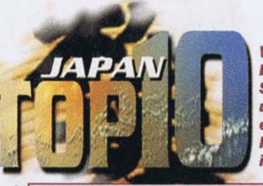
2. Quarterback Club '99 (Acclaim, 1998)
"Endlich keine blauen Flecken und Prellungen mehr nach einem "Oklahoma-Tackling" der "Herborn Kodiaks" (meinem Ex-Team) – wo anschließend die Freundin als Krankenschwester herhalten muß. Hier sind höchstens die Handgelenke geschwächt."

3. Wild 9 (Shiny, 1998)
"Hier müssen sich keine Tierschützer aufregen, die sonst schon beim Ausreißen von Fliegenbeinen aufschreien. Um den Sadisten in mir auszuleben, werfe ich Cyborgs in knirschende Stahlwalzen oder setze ihre CPU unter Strom – ein letzter Spaß!"

erscheint am 7. Januar



Star Wars: Rogue Squadron legt los – auf dem Nintendo 64 und mit 4-MByte-Booster. Solltet Ihr auf 32-Bit-Abenteuer stehen, freut Euch auf **Akuji the Heartless**, der Euch mit Voodoo-Magie einheizt. Damit Eure Weihnachts-Rollenspiele nicht in Frust münden, helfen wir Euch mit **Zelda 64**- und **Blaze & Blade**- Playersguides auf den rechten Weg zurück. Star der nächsten Ausgabe ist jedoch unbestritten Segas **Dreamcast**, der in Japan startete. Wir untersuchen die Hardware-Leistung im MAN!AC-Labor und zerpflücken die erste Spiele-Ladung, allen voran die "Model 3"-Umsetzung **Virtua Fighter 3tb** und **Godzilla Generations**: Ist der Wunderkasten über jeden Zweifel erhaben oder gibt's Dellen im 128-Bit-Gehäuse? Lest MAN!AC – für handfeste Multiformat-Info statt Einheits-Gelaber!



Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

Platz	Spiel / Hersteller	Genre / Termin
1	Marvel Super Heroes 2, Capcom	Beat'em-Up, nicht geplant
2	Slayers: Wandaho, Banpresto	Rollenspiel, nicht geplant
3	Beatmania, Konami	DJ-Simulation, nicht geplant
4	Kasei Monogatari, Ascii	nicht bekannt, nicht geplant
5	Wario Land 2, Nintendo	Jump'n'Run, 1999
6	Pokemon: Pikatchu, Nintendo	Rollenspiel, 1999
7	DraQuest Monsters, Enix	Rollenspiel, nicht geplant
8	Sampagiita, Sony	nicht bekannt, nicht geplant
9	Simple Serie: Mahjong, Culture Publ.	Brettspiel, nicht geplant
10	Metal Gear Solid, Konami	Action-Adventure, Februar '99

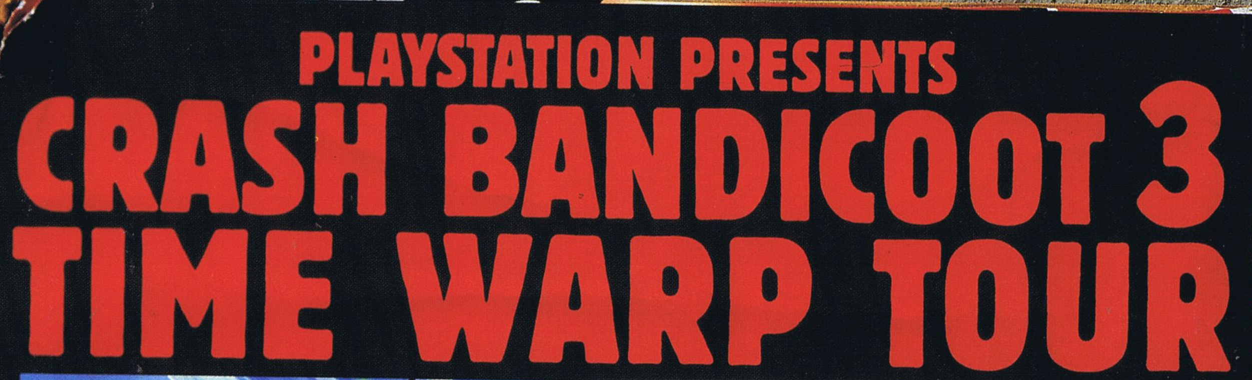
Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns auffielen

Bittere Tränen bei Pferd und Jockey: Wir wissen nicht, warum bei dieser Anzeige für ein japanisches Saturn-Galopperspiel miese Laune herrscht: Vielleicht sehen die zwei Protagonisten am Dämmer-Horizont das Ende der Saturn-Softwareproduktion kommen?







START: 11.12.98 VERY SPECIAL GUEST: COCO

470 V. CHR. ROM • 1536 LONDON • 201 V. CHR. CHINA
XX ATLANTIS • 1916 VERDUN • 2450 V. CHR. ÄGYPTEN

GRÖSSTES COMEBACK ALLER ZEITEN • ACTION UND FUN DER SUPERLATIVE • GENIALE 3-D- UND LIGHT-EFFECTS
PLAYSTATION-HOTLINE: 0190/578 578 (1,21 DM/MIN.) • www.playstation-europe.com



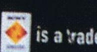




UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS

www.universalstudios.com

IT´S NOT A GAME



TBWA



TOCA 2
TOURING CARS™
www.toca2.com
FÜR DEN TAPETEN-WECHSEL
7 MARKENMEISTERSCHAFTEN INKL. FORMEL FORD
KOMPLETTE FAHRZEUGEINSTELLUNGEN
REALISTISCHE HELMKAMERA
DUAL SHOCK™
KOMMENTATOR: HANS-JOACHIM STUCK
H.-J. STUCK
• 9 NEUE INTERNATIONALE RENNSTRECKEN UND 7 ZUSÄTZLICHE MARKENMEISTERSCHAFTEN
• STRATEGISCHE BOXENSTOPS, KOMPLETTE FAHRZEUGEINSTELLUNGEN UND EIN RÜCKSPIEGEL FÜRS VERFOLGERFELD
• NEUE HI-RES GRAFIK-ENGINE UND WECHSELNDE WETTERVERHÄLTNISSE
• 7 UNTERSCHIEDLICHE RENNMODI + LINK-OPTION FÜR DIE PLAYSTATION
NEUE HI-RES GRAFIK
8 TEAMS MIT 16 BOLIDEN
LINK-OPTION + SPLIT SCREEN
PlayStation
Codemasters®
PC CD ROM
Win 95&98